GAME BOY ADVANCE™
KONAMI®
AGB-A2CP-EUR
Castlevania™
Aria of Sorrow
INSTRUCTION BOOKLET

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.
NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

English 4
Español 70
Deutsch 26
Italiano 92
Français 48

Castlevania

Aria of Sorrow

Thank you for selecting Konami's Castlevania: Aria Of Sorrow™ for your Game Boy Advance™. To ensure maximum enjoyment of this game, please read this instruction booklet thoroughly. Always save this book for future reference.

Contents

PROLOGUE	5
GAME CONTROLS	6
STARTING UP THE GAME/GAME SYSTEM	7
SAVING AND LOADING GAMES	8
THE GAME SCREENS	10
THE STATUS SCREEN	12
CHARACTER ATTRIBUTES	13
THE MENU SCREEN	14
TACTICAL SOULS	16
SOULTRADE	18
CHARACTER PROFILES	20
HAMMER'S ADVICE	22
HOW TO ATTACH THE GAME-LINK CABLE	23
CONSUMER INFORMATION	24
CREDITS	114
WARRANTY	116

Prologue

The year is 2035. Japan.

Crowds of spectators are gathering around in anticipation of the first full solar eclipse of the twenty-first century.

My name is Soma Cruz, and I am a high school exchange student studying abroad in Japan.

I live near the Hakuba Shrine, an ancient shrine with strong ties to Japanese mythology.

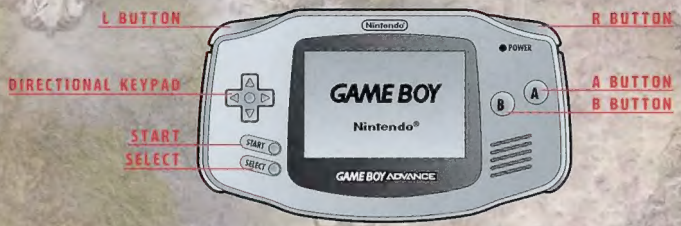
Mina Hakuba, the only daughter of the shrine's caretaker, is both my classmate and my childhood friend.

I started making my way to the shrine to see the solar eclipse with Mina. But, for some strange reason, the stairway leading up to the shrine felt longer than usual, as if something was trying to keep us from our destination.

When I finally managed to get through the shrine gate, and my senses began to dim…

The pitch black sun is holding chaotic darkness together, trying to rouse a sleeping soul as if looking for its missing other half…

Controls



Directional Keypad: Moves Your Character
Keypad ▼: Crouch
Keypad ▼ + A Button: Leap Down (in places where the floor is thin)
Keypad ▲ + B Button: Bullet Soul Attack (set using a Red Soul)

Start Button: Opens the Status Screen
Select Button: Reveals the Map
R Button: Invokes a Guardian Soul (set using a Blue Soul)
L Button: Use Ability (limited to certain abilities)
A Button: Jump (jump distance is influenced by the duration the button is depressed)
B Button: Attack (with currently equipped weapon)

Note: You can reset the game software by pressing A Button + B Button + START + SELECT.

Starting Up the Game

Insert the "Castlevania: Aria of Sorrow™" game cartridge into the Game Boy Advance Game System™ and turn the power on. When the Title Screen appears, select your preferred mode of game-play:

GAME START
This option will initiate the standard game.

SOUL TRADE
Selecting this mode will allow players with a Game Boy Advance™ Game Link™ Cable (sold separately) to exchange "Tactical Souls".

Note: Refer to Page 12 for more information on TACTICAL SOULS.

Game System

The story unfolds as your character explores Dracula's Castle in search of a safe escape route for both himself and his childhood friend, Mina Hakuba. Along the way, you'll discover a variety of weapons to use in battle against the hordes of monsters that you'll encounter within the Castle. Additionally, you'll be able to capture and equip yourself with the Souls of the enemies that you defeat in battle, and in doing so, inherit the magical powers and abilities of a wide variety of creatures.

Saving and Loading Games

SAVING THE GAME

Games may only be saved (permanently) while your character is in the Save Room.
Position your character before the statue of Maria and press the Directional Keypad Up.
You will then be asked if you would like to save your game; select "Yes" if you would like to Save The Game.

LOADING SAVED GAMES

Selecting a previously saved game from the Saved Game Selection Screen will allow you to continue playing that game from the point at which you saved it. Sleeping Games may also appear below your permanently saved games on the Saved Game Selection Screen.

HOW CAN I SAVE MY GAME WHILE I'M OUTSIDE THE SAVE ROOM?

You have a limited ability to save your game when you are away from the Save Room and need to quit playing.

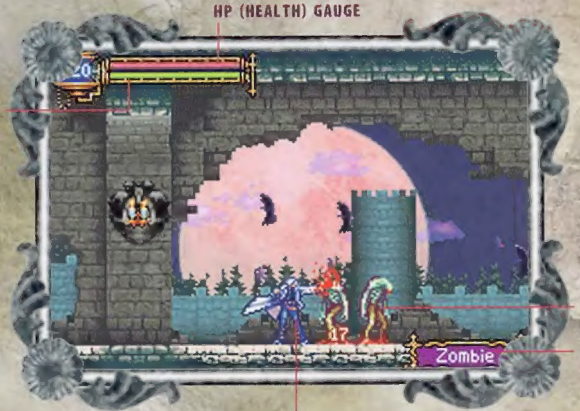
Select the Sleep option that appears on the Status Screen. Your game will be saved as "temporary saved game data", which will allow you to continue your game. Once from the location where you put your game to "sleep". You will appear in the same room you were in when you choose the Sleep option and your HP, MP, Inventory Items, and Equipped Items will remain unchanged.

NOTE: The SLEEP option is unavailable at certain points in the game, such as during battles with Stage Bosses.

CAUTION:
Once sleeping games have been reloaded, they are permanently erased from the game's memory. Resetting the game, etc. after a sleeping game had been reloaded will forever deny you access to that sleeping game data. Be careful.

The Game Screens

THE STANDARD GAME SCREEN



THE CAPTURED SOUL SCREEN

(displayed only when a new soul is captured)

Note: Refer to Page 16 for more information on TACTICAL SOULS.

The Status Screen

Pressing the Start button while on the Standard Game Screen will open the Status Screen. From this screen, you can examine, change, and / or use a variety of character attributes and information. Press the A Button to Select, press the B Button to Cancel.

Character Attributes

HP: *"Hit Points" are a measure of your character's Health (HP may be restored by some items. HP are fully restored in the Save Room.)*

MP: *"Magic Points" are a measure of your character's Mental Energy (MP may be restored by some items. Even without the use of an MP-restoring item, MP are replenished automatically at a slow rate. The Hearts that come out of Candles also restore MP.)*

STR: *a numerical rating of your character's Physical Strenght (this attribute influences your Attacking Strength)*

CON: *a numerical rating of your character's Constitution (this attribute influences your Defending Strength)*

INT: *a numerical rating of your character's Intelligence (this attribute influences your Magical Attack Strength)*

LCK: *a numerical rating of your character's Luck*

ATT: *Attacking Strength (with a weapon)*

DEF: *Defending Strength*

Status

An indication of your character's body status.

GOOD: *Your character's body is functioning normally.*

POISON: *Your character's body is Poisoned, resulting in decreased body functionality. Poison may be neutralized by the use of an Antidote. Without an antidote, the effects of Poison will disappear automatically after a period of time.*

CURSE: *Your character's body is Cursed, resulting in a decrease of MP. Using Uncurse will dispel a Curse, but even without "uncurse" the effects of a CURSE will disappear automatically after a period of time.*

STONE: *Your character's body has been Turned To Stone and, therefore, is unable to move. Escape this condition by pressing buttons rapidly.*

The Menu Screen

SOUL SET

The Soul Set option allows you to select / equip the Tactical Souls you've acquired. This setting applies only to Bullet, Guardian, and Enchanted Souls.

The icon on the left depicts the rate of MP consumed by the use of a Soul's magic. For Example: 5 / Time means that this Soul's magic will consume 5 MP each time the stated duration of Time elapses.

Souls consume MP at different rates, depending on the nature of the magical effect they generate. Be cautious of this factor.

EQUIP

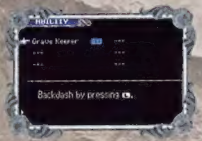
The Equip option allows you to change currently equipped / possessed Weapons, Armor, and Accessories. Items may also be dropped on the floor of a room or picked up from the bodies of slain opponents. You may possess up to 9 items of the same item type.

Equipment Items are those items that increase the effectiveness of Weapons and Armor. Some items may bestow strange powers upon your character, so it's wise to gather and test as many items as you can.

ITEM USE

This option allows you to use a wide variety of items, including those that restore HP, MP, Body Status, etc. You may possess up to 9 items of the same item type.

Consumable Items, such as those that replenish HP or MP may be used only once before they disappear.



ABILITY

This option allows you to switch abilities you've learned from Ability Souls On or Off. Abilities are activated the moment an Ability Soul is captured – Abilities require no MP to power them and continually affect your character unless they are turned Off via this option.

SLEEP

This option allows you to temporarily save and quit your game while your character is outside of the Save Room.

• *Refer to Page 8 for a more detailed explanation of Saving and Loading Games.*

ENEMY

This option allows you to inspect a visual record of the monsters you've defeated in battle. Pressing the A Button will reveal detailed information on a selected monster and indicate whether or not you have succeeded in capturing that monster's Soul.

You can view a Soul's effects on your character by pressing the directional keypad Down. Every monster possesses certain attributes – these will be noted here by easily recognizable icons.

Tactical Souls

Tactical Souls are the magical spirits of those creatures that inhabit Dracula's Castle. Your character, Soma Cruz, has the power to capture these souls and, in doing so, gain a wide variety of special powers and abilities. Soma is able to take possession of Tactical Souls after he defeats an opponent in battle or when one of the "Soul-Keepers" found on the Map is destroyed.

THE FOUR CLASSES OF TACTICAL SOULS

BULLET SOULS (RED)

Bullet Souls consume your MP while firing single-burst attacks.

- *Activate by pressing Keypad ▲ + B Button.*

GUARDIAN SOULS (BLUE)

Guardian Souls consume your MP while generating a continual magical effect. The operation of Guardian Souls will vary with the type of magical effect they generate – the two methods of operating Guardian Souls are as follows:

- *Pressing the R Button will Start / Stop magical effects.*
- *Holding the R Button will generate a magical effect that gradually grows in intensity.*

ENCHANTED SOULS (YELLOW)

Enchanted Souls produce a continual effect upon your character's body (Enchanted Souls do not consume MP). Enchanted Souls remain effective until they are cancelled (by changing the Soul Settings).

ABILITY SOULS (SILVER)

Ability Souls grant your character the knowledge of a special ability (Ability Souls do not consume MP). The moment an Ability Soul is acquired, its corresponding ability affects your character immediately. Use the Ability Menu Screen option to turn an acquired Ability On or Off.

NOTE: Refer to Page 15 for more information on ABILITIES.

CAPTURING TACTICAL SOULS

Though Tactical Souls are acquired by defeating opponents in battle, there's no guarantee that you'll be able to steal a Soul from each and every monster you've beaten. The stronger the powers of a Soul, the more difficult it will be to obtain it for your character. Make several attempts to take hold of an appealing Soul and, if that doesn't work, hunt down other monsters and try, try again.

Also, even the weakest monster could possess a Tactical Soul with great powers. Each time that you succeed in capturing a Soul, make sure to experiment with its abilities and test its limitations – you may be surprised by the results.

Many of the ability souls are set up on the map by the Soulkeeper. Rarely, the monster may drop it.

If you are still missing some Tactical Souls, you can trade acquired souls with friends using the Game Link™ Cable (sold separately). See page 18 (Soul Trade) for more information.

Soul Trade

The Soul Trade feature allows you to exchange the Souls you've captured with other players through a Game Boy Advance™ Game Link™ Cable (sold separately). (Two "Game Boy Advance™" game systems and two "Castlevania: Aria of Sorrow" game cartridges are also necessary to use this feature).

1. Connect the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable, then Turn On your Game Boy Advance™ game systems.
• Refer to Page 23 for detailed instructions on connecting the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable.

2. From the Title Screen, use the Directional Keypad to select "Soul Trade".

3. Select a Saved Game from the Data Selection Screen. (Detailed descriptions of each Saved Game will in appear in a box on the right side of the screen – choose the Saved Game you would like to use for your Soul Trade and then press the A Button.)

4. The Soul Trade Menu Screen will appear. A box on the right side of the screen will display the Souls you possess – select the Souls you wish to trade and press the A Button – the names of these traded Souls will then appear in a box on the left side of the screen. Your Souls will be listed in the upper portion of the box, your companion's Souls should appear in the lower portion.

5. When both you and your companion have completed making your Soul selections, select Ok to complete the Soul Trade. You'll then return to the Selection Screen.

ABOUT "COPIED" GAMES AND THE SOULS CONTAINED THEREIN

When you create a copy of a Saved Game, the Souls contained therein become linked to both the original and copied versions of the Saved Game. That being so, when you conduct a Soul Trade with a Saved Game Or with any copy of a Saved Game, the Soul Trade system will combine those games into a single source for the purpose of the Soul Trade. Simply stated, a traded Soul will disappear from not only from the original selected Saved Game, but from every copy of that Saved Game as well.

Similarly, the Souls that you receive through a Soul Trade will only be usable in the Saved Game that you elected to use in the Soul Trade. Be careful.

However, once you begin to play a copy of a Saved Game and you acquire new Souls, the newly captured Souls will become original Souls within that copied data and not subject to the limitations mentioned above. Only Souls that are copied in conjunction with a Saved Game file will become linked to the original Saved Game file from which it was duplicated.

Character Profiles

SOMA CRUZ (18)

A high-school student living in the town of Hakuba and the hero of this game. He possesses a strangely daunting presence – he strikes people as being distant and difficult to approach. On the evening of the 2035 solar eclipse, Soma sets off for the Shrine of the White Horse, which sits on a hilltop and is attached to his friend Mina's house. There, he plans to share a high-altitude view of this rare astral event with Mina…

Soma's arrival at the Shrine, however, is unexpected…

MINA HAKUBA (18)

The only daughter of the Shrine's caretaker and head priest. A childhood friend of Soma's, Mina is extremely friendly and well liked by everyone she encounters. Though Soma has quite an intimidating personality, she associates with him comfortably.

GRAHAM JONES (36)

The founder of a new religious sect with hordes of devout followers. Born in the 7th month of the year 1999, Graham is rumored to possess magical powers. He gains converts by preaching that the apocalyptic prophecies that were so popular at the end of the last century will come to pass in the year 2035.

YOKO BELNADES (24)

Descendant from a long line of witches employed by the Church. Talkative and quite nosy, she has been sent by the Church to investigate the prophecy of Dracula's resurrection. Acquainted with Genya Arikado.

GENYA ARIKADO (AGE UNKNOWN)

An extremely cold man with an inhumanly attractive face. Mr. Arikado always wears a dark suit and is said to belong to a shadowy organization somehow related to national security. He is familiar with the prophecy of Dracula's resurrection.

J (55)

Suffers from amnesia that was triggered by traumatic incident he experienced in 1999. J possesses amazing powers of magic and is extremely fearful of the resurrection of Dracula.

Hammers Advice

• When you find it difficult to advance further in the game, return to the castle entrance. Try talking to the cute girl who awaits you there – she might be able to offer you guidance. Remember… you're not in this alone.

• A bit of advice about weapons: Though a weapon may be powerful, that doesn't necessarily make it good for every battle. Weapons differ in attributes, timing, and reach. Experiment with a variety of weapons against tough opponents.

• You'll find that some Souls are quite difficult to capture. When you absolutely must have a certain Soul, use the "Soul Trade" feature; with a Game-Link cable, you can exchange Souls with your friends… and your dream of winning the game may just become a reality

• While warping, you have the ability to choose your own destination. The castle is quite large, so take full advantage of controlled warping… Remember, the ability to guide yourself is a great one.

• So you've managed to finish the game… Well, it's not over yet, unless you're satisfied with the way things turned out. . Choose a different path the next time around: there's more than one end to this game.

HAMMER (34)

: I soldier dispatched by the army to investigate Hakuba Shrine. Possesses an extremely rough personality – he only works when he feels like it. Hammer has always wanted to retire from the army and open his own business.

How To Attach The Game Boy Advance™ Game Link™ Cable

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ CABLE.

MULTIPLAYER MODE

To play a game in Multiplayer Mode, you need two Game Boy Advance™ systems, two Castlevania: Aria of Sorrow™ Game Paks, and one Game Boy Advanced™ Game Link™ Cable.

1. Make sure the power of both Game Boy Advance™ systems is OFF. Insert a Game Pak into each system.
2. Connect the Game Boy Advanced™ Game Link™ Cable to the external extension connector on both systems. (The system connected to the smaller plug is player 1.)
3. Turn on the systems.

2-PLAYER GAME

Consumer Information and Precaution

READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING – BATTERY PRECAUTIONS

FAILURE TO FOLLOW THE FOLLOWING INSTRUCTIONS MAY CAUSE THE BATTERIES TO MAKE "POPPING" SOUNDS AND LEAK BATTERY ACID RESULTING IN PERSONAL INJURY AND DAMAGE TO YOUR GAME BOY ADVANCE OR ACCESSORY. IF BATTERY LEAKAGE OCCURS, THOROUGHLY WASH THE AFFECTED SKIN AND CLOTHES. KEEP BATTERY ACID AWAY FROM YOUR EYES AND MOUTH. CONTACT THE BATTERY MANUFACTURER FOR FURTHER INFORMATION.

1. For Game Boy Advance use only alkaline batteries. Do not use carbon zinc or any other non-alkaline batteries.
2. Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
3. Do not put the batteries in backwards (positive [+] and negative [–] ends must face the proper direction). The supply terminals are not to be short-circuited.
4. Do not leave used batteries in the Game Boy Advance.
5. Do not mix battery types (do not mix alkaline and carbon zinc batteries or mix different brands of batteries). Use only batteries of the same or equivalent type as recommended.
6. Do not leave batteries in the Game Boy Advance or accessory for long periods of non-use.
7. Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy Advance, always slide the power switch OFF.
8. Do not dispose of batteries in a fire.
9. Do not use rechargeable type batteries such as nickel cadmium. Non rechargeable batteries are not to be recharged.
10. Do not use a battery if the plastic cover has been torn or compromised in anyway.
11. Do not insert or remove batteries while the power is ON.
12. GENERAL NOTE: Rechargeable batteries are to be removed before charging. Rechargeable batteries are only to be recharged under adult supervision.

⚠ WARNING – REPETITIVE MOTION INJURIES

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor

⚠ WARNING – SEIZURE

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
Parents should watch when their children play video games. STOP PLAYING IMMEDIATELY and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms: Convulsions, Eye or muscle twitching, Loss of awareness, Altered vision, Involuntary movements, Disorientation.

TO REDUCE THE LIKELIHOOD OF A SEIZURE WHEN PLAYING VIDEO GAMES:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

Danke, dass du Konamis "Castlevania: Aria Of Sorrow™" für deinen Game Boy Advance™ gewählt hast. Bitte lies diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um sicherzugehen, dass du mit diesem Spiel soviel Spaß wie möglich hast. Bewahre diese Anweisungen auf, damit du später noch einmal darin nachschlagen kannst.

Inhaltsangabe

PROLOG	27
SPIELSTEUERUNG	28
DAS SPIEL STARTEN/SPIELABLAUF	29
SPIELE SPEICHERN UND LADEN	30
DIE SPIELBILDSCHIRME	32
DER STATUSBILDSCHIRM	34
EIGENSCHAFTEN DER FIGUR	35
DER MENÜBILDSCHIRM	36
TAKTISCHE SEELEN	38
DIE OPTION "SEELENTAUSCH"	40
BESCHREIBUNG DER FIGUREN	42
HAMMERS RAT	44
GAME BOY ADVANCE™ GAMELINK™ -KABEL ANSCHLIEßEN	45
VERBRAUCHERINFORMATIONEN	46
CREDITS	114
HELPLINE	117

Prolog

Wir schreiben das Jahr 2035. Japan.

Überall versammeln sich Zuschauergruppen in Erwartung der ersten Sonnenfinsternis des 21. Jahrhunderts.

Ich heiße Soma Cruz und lebe zur Zeit als Austauschschüler in Japan.

Ich wohne in der Nähe des alten Hakuba-Schreins, der eng mit der Mythologie Japans verbunden ist.

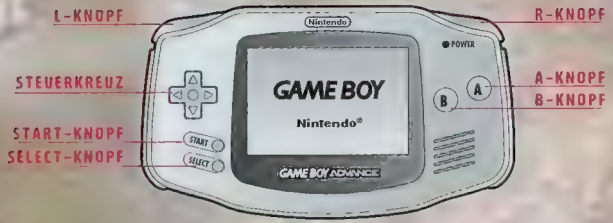
Mina Hakuba, einzige Tochter des Schreinwächters, geht in meine Klasse. Wir sind gute Freunde.

Ich war auf dem Weg zum Schrein, um mir mit Mina zusammen die Sonnenfinsternis anzusehen. Aber die Treppe zum Schrein wirkte seltsamerweise länger als sonst, als wollte uns etwas von unserem Ziel abhalten.

Schließlich schaffte ich es, durch das Tor des Schreins zu treten, und um mich wurde es finster...

Die pechschwarze Sonne umfängt die chaotische Dunkelheit, versucht eine schlafende Seele zu wecken, als suche sie ihre andere Hälfte...

Spielsteuerung



Steuerkreuz: Damit bewegst du deine Spielfigur
Steuerkreuz ↓: In die Hocke gehen
Steuerkreuz ↓ + A Button: Hinunterspringen (wo der Boden dünn ist)
Steuerkreuz ↑ + B Button
Angriff mit einer Geschoss-Seele (einstellen mit einer Roten Seele)

Start-Knopf: Damit rufst du den Statusbildschirm auf
Select-Knopf: Damit rufst du die Karte auf
R-Knopf: Damit rufst du eine Schutz-Seele herbei (einstellen mit einer Blauen Seele)
L-Knopf: Fähigkeit nutzen (beschränkt auf bestimmte Tätigkeiten)
A-Knopf: Springen (die Sprungweite hängt davon ab, wie lange der Knopf gedrückt wird)
B-Knopf: Angriff (mit der Waffe, mit der du gerade ausgerüstet bist)

Hinweis: Du kannst die Spielsoftware zurücksetzen, indem du den A-Knopf + B-Knopf + START + SELECT drückst.

Das Spiel starten

Stecke das "Castlevania: Aria of Sorrow™"-Spielmodul in deinen Game Boy Advance und schalte das Gerät ein.
Wähle auf dem Titelbildschirm die Spielmethode aus:

SPIELSTART
Damit beginnst du ein Standardspiel.

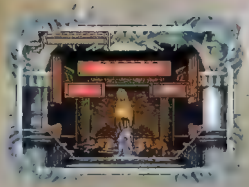
SEELENTAUSCH
Mit diesem Modus können Spieler, die über ein Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel verfügen (Sonderzubehör), "Taktische Seelen" austauschen.

Hinweis: Mehr zu den TAKTISCHEN SEELEN siehe Seite 34.

Spielablauf

Je weiter deine Spielfigur auf der Suche nach einem sicheren Fluchtweg für sich und seine Kindheitsfreundin Mina Hakuba in Draculas Schloss vordringt, desto mehr erfährst du zur Geschichte des Spiels. Unterwegs gibt es zahlreiche Waffen zu entdecken, die du in den Kämpfen gegen die Scharen von Ungeheuern im Schloss einsetzen kannst. Außerdem kannst du die Seelen der Gegner gefangen nehmen, die du im Kampf besiegst, und dich mit ihnen ausrüsten. Dabei gehen die magischen Kräfte und Tätigkeiten zahlreicher Wesen auf dich über.

Spiele speichern und laden



DAS SPIEL SPEICHERN

Spiele können nur (dauerhaft) gespeichert werden, während sich deine Figur im Speicherraum befindet.
Positioniere deine Spielfigur vor der Statue von Maria und drücke auf dem Steuerkreuz ▲.
Jetzt wirst du gefragt, ob du das Spiel speichern möchtest; wähle "Ja", wenn du das Spiel Speichern möchtest.

GESPEICHERTE SPIELE LADEN

Wenn du ein zuvor gespeichertes Spiel dort weiterspielen möchtest, wo du es gespeichert hast, wähle das entsprechende Spiel auf dem Wahlbildschirm "Gespeicherte Spiele".
Auf dem Wahlbildschirm "Gespeicherte Spiele" können unter deinen dauerhaft gespeicherten Spielen auch Während Einer Pause Gespeicherte Spiele erscheinen.

WIE KANN ICH MEIN SPIEL SPEICHERN, WENN ICH NICHT IM SPEICHERRAUM BIN?

Du hast eine begrenzte Möglichkeit, dein Spiel zu speichern, wenn du nicht im Speicherraum bist und aufhören musst zu spielen:

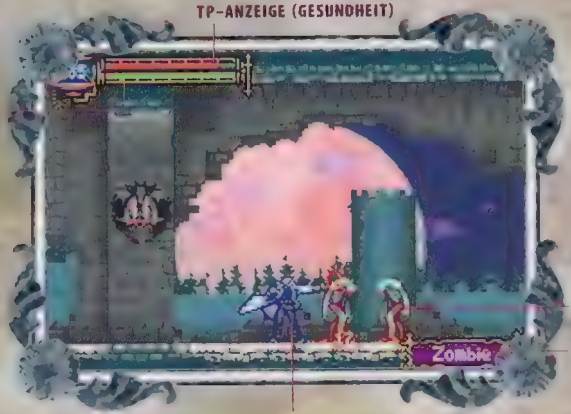
Wähle die Option "Pause", die auf dem Statusbildschirm erscheint. Dein Spiel wird als "vorübergehend gespeicherte Spieldaten" (Schnellspeicherspieldaten) gespeichert, wodurch du dein Spiel Einmal von dem Ort aus weiterspielen kannst, an dem du dein Spiel auf "Pause" gestellt hast. Du erscheinst in demselben Raum, in dem du die Option "Pause" gewählt hast, und deine TP, MP, die Gegenstände in deinem Inventar und die Gegenstände, mit denen du ausgerüstet bist bleiben unverändert.

HINWEIS:
Die PAUSE-Option steht an bestimmten Stellen im Spiel nicht zur Verfügung, z.B. bei Kämpfen mit den verschiedenen Bossen.

VORSICHT:
Sobald Spiele, die in einer Pause gespeichert wurden, erneut geladen werden, werden sie dauerhaft aus dem Spielspeicher gelöscht. Wird das Spiel zurückgesetzt etc., nachdem ein in einer Pause gespeichertes Spiel erneut geladen wurde, kannst du auf dieses Spiel nicht mehr zugreifen. Also Vorsicht!

Die Spielbildschirme

DER STANDARD-SPIELBILDSCHIRM



BILDSCHIRM GEFANGENE SEELEN

(nur verfügbar, wenn eine bestimmte Seele zum ersten Mal gefangen genommen wird)

Hinweis: Weitere Informationen zu TAKTISCHEN SEELEN findest du auf Seite 38.

Der Statusbildschirm

Du kannst den Statusbildschirm aufrufen, indem du auf dem Standard-Spielbildschirm auf den Start-Knopf drückst. Von diesem Bildschirm aus kannst du verschiedene Figureigenschaften und Informationen untersuchen, ändern und/oder benutzen. Zum Auswählen drücke den A-Knopf, zum Abbrechen den B-Knopf.

Eigenschaften der Figur

TP: *An den "Trefferpunkten" erkennst du den Gesundheitszustand deiner Figur (durch einige Gegenstände können die TP wieder aufgeladen werden. Im Speicherraum werden TP wieder vollständig aufgeladen.)*

MP: *An den "Magiepunkten" erkennst du die Mentale Energie deiner Figur (durch einige Gegenstände können die MP wieder aufgeladen werden. Aber auch ohne derartige Gegenstände werden die MP allmählich wieder aufgefüllt. Auch durch die Herzen aus den Kerzen werden die MP wieder aufgeladen.)*

STK: *Eine zahlenmäßige Einstufung der Körperstärke deiner Figur (diese Eigenschaft wirkt sich auf deine Angriffsstärke aus.)*

KON: *Eine zahlenmäßige Einstufung der Konstitution deiner Figur (diese Eigenschaft beeinflusst deine Defensivstärke)*

INT: *Eine zahlenmäßige Einstufung der Intelligenz deiner Figur (diese Eigenschaft beeinflusst deine magische Angriffsstärke)*

GLK: *Eine zahlenmäßige Einstufung des Glücks deiner Figur*

ANG: *Angriffstärke (mit einer Waffe)*

DEF: *Defensivstärke*

Status

Zeigt den körperlichen Zustand deiner Figur an.

GUT: *Der Körper deiner Figur funktioniert normal.*

GIFT: *Der Körper deiner Figur ist Vergiftet, wodurch er schlechter funktioniert. Gift kann durch ein Gegenmittel neutralisiert werden. Ohne Gegenmittel verschwinden die Auswirkungen des Giftes nach einer gewissen Zeit automatisch.*

FLUCH: *Der Körper deiner Figur ist Verflucht, wodurch sich die MP verringern. Du kannst einen Fluch mit einem Antifluch-Trank aufheben, doch die Auswirkungen eines Fluchs verschwinden auch so nach einer gewissen Zeit.*

STEIN: *Der Körper deiner Figur wurde Versteinert und kann sich daher nicht mehr bewegen. Diesen Zustand kannst du beenden, indem du Knöpfe schnell drückst.*

Der Menübildschirm

SEELE

Mit der Option "Seele" kannst du erworbene Taktische Seelen auswählen bzw. deine Spielfigur damit ausrüsten. Diese Einstellung gilt nur für Geschoss-, Schutz- und Verzauberte Seelen.

Das Symbol links zeigt die Anzahl von MP, die verbraucht wird, wenn die Magie einer Seele angewandt wird.
Beispiel: 5 / Zeit bedeutet, dass die Magie dieser Seele bei jedem Verstreichen der angegebenen Zeitdauer 5 MP verbraucht.

- *Seelen verbrauchen unterschiedlich viele MP, je nach der Art des magischen Effektes, den sie erzeugen. Behalte diesen Faktor im Auge.*

AUSRÜST

Mit der Option "Ausrüst" kannst du Waffen, Rüstung und Zubehör, mit denen du im Moment ausgerüstet bist, wechseln. Du kannst Gegenstände auch auf den Boden eines Raums fallen lassen oder von den Körpern erschlagener Gegner aufheben. Du kannst bis zu 9 Gegenstände desselben Typs besitzen.

Ausrüstungsgegenstände sind Gegenstände, die die Effektivität von Waffen und Rüstungen erhöhen. Einige Gegenstände können deiner Spielfigur seltsame Kräfte verleihen, daher empfiehlt es sich, so viele Gegenstände wie möglich zu sammeln und auszuprobieren

BENUTZEN

Diese Option ermöglicht es dir, die verschiedensten Gegenstände zu benutzen, darunter auch solche, die HP, MP, den körperlichen Status etc. wiederherstellen.
Du kannst bis zu 9 Gegenstände desselben Typs besitzen.

Verbrauchbare Gegenstände, z.B. solche, die HP oder MP wiederherstellen, können nur einmal benutzt werden und sind dann weg.before they disappear.

FÄHIGKEIT

Mit dieser Option schaltest du Fähigkeiten, die du von Fähigkeits-Seelen gelernt hast, Ein oder Aus. Fähigkeiten werden in dem Moment aktiviert, in dem eine Fähigkeits-Seele gefangengenommen wird – Fähigkeiten verbrauchen keine MP und beeinflussen deine Figur dauerhaft, solange du sie nicht mit dieser Option auf Aus schaltest.

PAUSE

Mit dieser Option kannst du ein Spiel vorübergehend speichern und das Spiel beenden, während deine Spielfigur sich außerhalb des Speicherraums befindet.

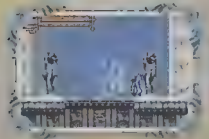
- *Weitere Informationen zum Thema Spiele Speichern Und Laden findest du auf Seite 30.*

GEGNER

Mit dieser Option kannst du eine Liste der Ungeheuer aufrufen, die du im Kampf geschlagen hast. Wenn du den A-Knopf drückst, erhältst du ausführliche Informationen zu dem markierten Ungeheuer, und es wird angezeigt, ob du die Seele dieses Ungeheuers bereits gefangen hast oder nicht.
Du kannst die die Auswirkungen einer Seele auf deine Spielfigur betrachten, indem du Steuerkreuz ▼ drückst. Jedes Ungeheuer besitzt gewisse Eigenschaften – diese werden hier als leicht erkennbare Symbole angezeigt.

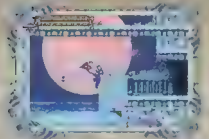
Taktische Seelen

Taktische Seelen sind die magischen Geister der Wesen, die Draculas Schloss bewohnen. Deine Figur, Soma Cruz, kann diese Seelen gefangen nehmen und dadurch zahlreiche besondere Kräfte und Fähigkeiten erwerben. Soma kann taktische Seelen übernehmen, nachdem er einen Gegner im Kampf besiegt hat oder wenn einer der "Seelenwächter" auf der Karte vernichtet wird.

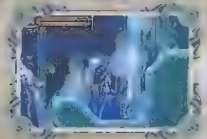


DIE VIER GRUPPEN DER TAKTISCHEN SEELEN

GESCHOSS-SEELEN (ROT)
Geschoss-Seelen verbrauchen deine MP, während sie Einzelschüsse abfeuern.
• *Drücke zum Aktivieren Steuerkreuz ▲ + B-Knopf.*



SCHUTZ-SEELEN (BLAU)
Schutz-Seelen verbrauchen deine MP, während sie einen fortdauernden magischen Effekt erzeugen. Wie Schutz-Seelen eingesetzt werden, hängt von dem magischen Effekt ab, den sie erzeugen – dies sind die beiden Methoden, Schutz-Seelen einzusetzen:
• *Du kannst magische Effekte Tur/Aus schalten, indem du den R-Knopf druckst.*
• *Halte den R-Knopf gedrückt, um einen magischen Effekt zu erzeugen, der allmählich stärker wird.*



VERZAUBERTE SEELEN (GELB)
Verzauberte Seelen erzeugen einen fortdauernden Effekt auf den Körper deiner Figur (Verzauberte Seelen verbrauchen keine MP). Verzauberte Seelen wirken solange, bis sie ausgeschaltet werden (durch eine Änderung der Seeleneinstellungen).

FÄHIGKEITS-SEELEN (SILBER)
Fähigkeits-Seelen verleihen deiner Spielfigur bestimmte Fähigkeiten. (Fähigkeits-Seelen verbrauchen keine MP). Sobald du eine Fähigkeits-Seele erwirbst, geht deren Fähigkeit sofort auf deine Spielfigur über. Über den Bildschirm Fähigkeit schaltest du eine erworbene Fähigkeit Ein oder Aus.

HINWEIS: Weitere Informationen zu den FÄHIGKEITEN findest du auf Seite 37.

TAKTISCHE SEELEN GEFANGEN NEHMEN

Taktische Seelen kannst du erwerben, indem du einen Gegner im Kampf schlägst, doch das heißt noch lange nicht, dass du von jedem besiegten Ungeheuer die Seele stehlen kannst. Je größer die Kräfte einer Seele, desto schwerer ist es für deine Spielfigur, sie zu erwerben. Probiere es öfter, wenn du hinter einer bestimmten Seele her bist, und wenn das nicht funktioniert, jage eben andere Ungeheuer und versuche es noch einmal.

Außerdem kann selbst das schwächste Ungeheuer eine taktische Seele mit großen Kräften besitzen. Jedesmal, wenn du eine Seele gefangen nehmen kannst, solltest du also mit ihren Fähigkeiten herumexperimentieren und ausprobieren, wo ihre Schwächen liegen – das Ergebnis könnte dich überraschen.

Viele der Fähigkeits-Seelen werden von dem Seelenwächter auf der Karte arrangiert. Ganz selten verliert ein Ungeheuer auch mal eine.

Die Option "Seelentausch"

Mit der Option Seelentausch kannst du über ein Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel (Sonderzubehör) die Seelen, die du gefangengenommen hast, mit anderen Spielern austauschen. (Um diese Option zu benutzen, brauchst du außerdem zwei Game Boy Advance™-Geräte und zwei "Castlevania: Aria of Sorrow™"-Spielmodule).

1. Schließe das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel an und schalte dann die Game Boy Advance™-Spielgeräte ein.

• *Detailliertere Informationen zum Anschließen des Game Boy Advance™ Game Link™-Kabels findest du auf Seite 45.*

2. Wähle auf dem Titelbildschirm mit dem Steuerkreuz "Seelentausch".

3. Wähle ein gespeichertes Spiel vom Bildschirm Zur Datenwahl. (Ausführliche Beschreibungen jedes gespeicherten Spiels erscheinen in einem Kasten rechts auf dem Bildschirm – wähle das gespeicherte Spiel, das du für den Seelentausch benutzen möchtest, und drücke dann den A-Knopf.)

4. Es erscheint der Bildschirm mit dem Seelentauschmenü. Ein Feld rechts auf dem Bildschirm zeigt, welche Seelen du besitzt – wähle die Seelen aus, die du tauschen möchtest, und drücke den A-Knopf – jetzt erscheinen die Namen dieser getauschten Seelen in einem Feld links auf dem Bildschirm. Deine Seelen werden in dem oberen Bereich des Feldes aufgeführt, und die Seelen deines Mitspielers müssten im unteren Bereich erscheinen.

5. Wenn sowohl du als auch dein Mitspieler eure Wahl unter den Seelen getroffen habt wähle OK, um den Seelentausch abzuschließen. Dann kommst du zurück zum Bildschirm zur Datenwahl.

"KOPIERTE" SPIELE UND DIE DARIN ENTHALTENEN SEELEN

Wenn du eine Kopie eines gespeicherten Spiels erstellst, werden die darin enthaltenen Seelen sowohl mit der originalen als auch mit den kopierten Versionen des gespeicherten Spiels verknüpft. Wenn du daher einen Seelentausch mit einem gespeicherten Spiel oder auch mit einer Kopie eines gespeicherten Spiels vornimmst, behandelt das Seelentauschsystem diese Spiele für den Seelentausch wie eine einzige Ausgangsdatei. Einfacher gesagt, verschwindet eine eingetauschte Seele nicht nur aus dem originalen gespeicherten Spiel, sondern auch aus jeder Kopie dieses gespeicherten Spiels.

Ebenso kannst du die Seelen, die du bei einem Seelentausch erhältst, nur in dem gespeicherten Spiel verwenden, das du bei dem Seelenhandel gewählt hast. Sei also vorsichtig

Sobald du jedoch beginnst, eine Kopie eines gespeicherten Spiels zu spielen, und dabei neue Seelen erwirbst, sind diese neu gefangenen Seelen in den kopierten Daten Originalseelen und unterliegen nicht den oben genannten Beschränkungen. Nur Seelen, die zusammen mit einer gespeicherten Spieldatei kopiert werden, werden mit der ursprünglichen gespeicherten Spieldatei verknüpft, aus der sie dupliziert wurden.

• *Weitere Informationen zu Taktischen Seelen findest du auf Seite 38.*
• *Weitere Informationen zum Seelentausch findest du auf Seite 40.*

Beschreibung der Figuren

SOMA CRUZ (18)

Ein Schüler der Oberstufe, der in der Stadt Hakuba lebt und der Held dieses Spiels ist. Von seltsam beunruhigender Präsenz, wirkt er auf andere abwesend und verschlossen. Am Abend der Sonnenfinsternis im Jahr 2035 begibt sich Soma zum Schrein des Weißen Pferdes, der auf einem Hügel neben dem Haus seiner Freundin Mina liegt. Von diesem Aussichtspunkt aus möchte er diese seltene Himmelserscheinung zusammen mit Mina beobachten … Doch Somas Ankunft am Schrein kommt unerwartet …

MINA HAKUBA (18)

Einzige Tochter des Schreinwächters und obersten Priesters. Von Kindheit an mit Soma befreundet. Mina ist äußerst umgänglich, und jeder, der sie trifft, kann sie gut leiden. Trotz Somas einigermaßen einschüchterndem Wesen kommt sie gut mit ihm aus.

GRAHAM JONES (36)

Der Begründer einer neuen religiösen Sekte mit Scharen ergebener Anhänger. Graham, der im 7. Monat des Jahres 1999 geboren wurde, soll magische Kräfte besitzen. Er gewinnt neue Anhänger, indem er predigt, dass die gegen Ende des letzten Jahrhunderts so populären apokalyptischen Prophezeihungen im Jahr 2035 Wirklichkeit werden.

YOKO BELNADES (24)

Spross einer langen Ahnenreihe von Hexen in Diensten der Kirche. Sie ist rätselig und ziemlich neugierig und soll im Auftrag der Kirche die Prophezeihung von Draculas Auferstehung untersuchen. Sie ist mit Genya Arikado bekannt.

GENYA ARIKADO (ALTER UNBEKANNT)

Ein Mann von extrem kühler Wesensart mit übermenschlich attraktiven Gesichtszügen. Herr Arikado ist stets in einen dunklen Anzug gekleidet und gehört angeblich zu einer geheimnisumwitterten Organisation, die irgendwie mit der nationalen Sicherheit zu tun hat. Er kennt die Prophezeihung von der Auferstehung Draculas.

J (55)

Leidet an Amnesie, verursacht durch einen traumatischen Vorfall im Jahr 1999. J besitzt erstaunliche magische Kräfte und hat große Angst vor der Auferstehung Draculas.

Hammers Rat

• Wenn du im Spiel nicht so recht weiterkommst, kehre zum Schlosseingang zurück. Versuche mit dem niedlichen Mädchen zu reden, das dich dort erwartet – vielleicht kann sie dir weiterhelfen. Denk daran... du bist nicht allein.

• Ein paar Ratschläge zu den Waffen:
Auch eine machtvolle Waffe ist nicht für jeden Kampf geeignet.
Bei Waffen gibt es Unterschiede in den Eigenschaften, im Timing und in der Reichweite.
Probiere unterschiedliche Waffen gegen hartnäckige Gegner aus.

• Du wirst feststellen, dass einige Seelen sich ziemlich schwer fassen lassen. Wenn du eine bestimmte Seele unbedingt haben willst, benutze die Option "Seelentausch", mit einem Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel kannst du Seelen mit deinen Freunden austauschen… und vielleicht schaffst du's ja wirklich, das Spiel zu gewinnen.

• Beim Warpen kannst du dein Ziel wählen. Das Schloss ist ziemlich groß, also nutze das kontrollierte Warpen aus… Denke an die großartige Fähigkeit, dich selbst zu führen.

• Du hast das Spiel also geschafft… Tja, noch ist es nicht vorbei, außer du bist damit zufrieden, wie alles geendet hat… Wähle beim nächsten Mal einen anderen Weg:
Zu diesem Spiel gibt es mehr als nur ein Ende.

HAMMER (34)

Ein Soldat, den die Army geschickt hat, um den Schrein von Hakuba zu untersuchen.
Er ist sehr raubeinig und arbeitet nur, wenn ihm danach ist. Hammer wollte schon immer aus der Army ausscheiden und sein eigenes Geschäft eröffnen.

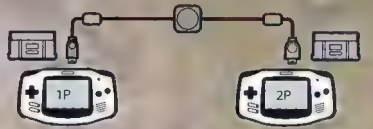
Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel anschließen

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ KABEL BENÖTIGT WIRD.

MEHRSPIELER MODUS

Um ein Spiel im Mehrspieler-Modus zu spielen, benötigst du zwei Game Boy Advance-Systeme, zwei Castlevania: Aria of Sorrow™-Spielmodule und ein Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel.

1. Vergewissere dich, dass beide Game Boy Advance™-Systeme ausgeschaltet sind. Stecke ein Spielmodul in jedes Gerät.
2. Schließe das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel an die Anschlussbuchse (Ext.) an beiden Geräten an. (Das an den kleineren Stecker angeschlossene Gerät ist Spieler 1.)
3. Schalte die Geräte ein.



SPIEL FÜR 2 SPIELER

Verbraucherinformationen und andere wichtige Hinweise

HINWEIS AN ALLE ELTERN: BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR SIE ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!

⚠WARNUNG – Batteriehinweis

HALTE DICH BITTE AN DIESE ANWEISUNGEN, DA DIE BATTERIEN SONST ZERSTÖRT WERDEN KÖNNTEN, WAS DEN AUSTRITT VON BATTERIESÄURE ZUR FOLGE HAT. BATTERIESÄURE KANN VERÄTZUNGEN AN HAUT UND KLEIDUNG VERURSACHEN SOWIE DEN GAME BOY ADVANCE BESCHÄDIGEN UND UNBRAUCHBAR MACHEN.
SOLLTE BATTERIESÄURE AUSTRETEN, WASCHE DIE DAMIT IN KONTAKT GEKOMMENEN HAUTPARTIEN UND KLEIDUNGSSTÜCKE GRÜNDLICH MIT KLAREM WASSER. BRINGE BATTERIESÄURE NIEMALS MIT AUGEN ODER MUND IN KONTAKT. (WEGEN WEITERER INFORMATIONEN WENDE DICH BITTE AN DEN BATTERIEHERSTELLER!)

1. Verwende für den Game Boy Advance ausschließlich Alkali-Batterien. Setze keine Zink-Kohle oder sonstige, nicht-alkalische Batterien ein.
2. Verwende niemals verbrauchte und frische Batterien zur gleichen Zeit. Tausche immer den kompletten Satz aus.
3. Lege die Batterien nie entgegengesetzt der Anweisung ein (der Plus- und der Minus-Pol müssen in die korrekte Richtung zeigen!). Du darfst Batterien nicht kurzschließen.
4. Entferne gebrauchte Batterien aus deinem Game Boy Advance.
5. Setze niemals verschiedenartige Batterietypen ein, sondern immer nur solche mit gleicher Zusammensetzung bzw. aus gleicher Herstellung.
6. Wenn du deinen Game Boy Advance über einen langeren Zeitraum nicht benutzt, solltest du die Batterien entfernen.
7. Sollten die Batterien leer sein, vergiss nicht, den Game Boy Advance auszuschalten. Schalte den Game Boy Advance außerdem stets aus, wenn du nicht mehr spielst.
8. Wirf die leeren Batterien niemals ins Feuer oder in den Hausmüll, sondern gib die Batterien bei einer Sammelstelle ab. (Auskünfte über entsprechende Sammelstellen erteilt deine Stadt bzw. Gemeinde.)
9. Verwende keine aufladbaren Batterien, wie beispielsweise Nickel-Cadmium-Batterien. Versuche nicht, herkömmliche Batterien wieder aufzuladen.
10. Batterien, deren äußere Hulle in irgendeiner Weise beschädigt ist, darfst du unter keinen Umständen benutzen!
11. Lege keine Batterien ein bzw. entferne keine Batterien, während der Game Boy Advance eingeschaltet ist.
12. ALLGEMEINE INFORMATION: Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Game Boy Advance entfernt werden. Das Aufladen von Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen.

⚠WARNUNG – Überanstrengungshinweis

Bei einigen Personen kann es nach längerer Spieldauer zu Ermüdungserscheinungen oder Unbehagen kommen. Beachte folgende Hinweise, um solche Erscheinungen zu vermeiden.

- Unabhängig davon, wie du dich fühlst, solltest du in jedem Fall stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten einlegen.
- Sollten deine Hände bzw. deine Arme ermüden oder fühlst du dich unwohl, lege eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor du weiterspielst.
- Sollten die Beschwerden auch dann nicht abklingen, achte auf die Signale deines Körpers und suche einen Arzt auf. Ansonsten könnten dauerhafte Schädigungen auftreten.

⚠WARNUNG – Epilepsiehinweis

Bei einem kleinen Prozentsatz (ca. 1 Person von 4000) der Bevölkerung können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen konnen auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Auch bei Spielern, die bislang nicht mit epileptischen Symptomen auf Lichtreize reagiert haben, ist eine bisher unentdeckte epileptische Veranlagung nicht ausgeschlossen.
Befrage einen Arzt, bevor du ein Videospiel benutzt, wenn bei dir oder einem Mitglied deiner Familie Epilepsie vorliegt. Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospielen zu beobachten. Sollten bei ihrem Kind folgende Symptome auftreten, UNTERBRECHEN SIE AUGENBLICKLICH das Spiel: verändertes Sehvermögen, Augen- und Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühle und/oder Krämpfe.
Befragen Sie Ihren Arzt!

BEACHTE BEIM SPIELEN STETS FOLGENDE HINWEISE:

1. Halte den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
2. Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
3. Verzichte auf das Spielen, wenn du erschöpft bist oder Schlaf benötigst.
4. Spiele stets in einem gut beleuchteten Raum.
5. Achte darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.

Merci d'avoir choisi le jeu « Castlevania: Aria Of Sorrow™ » de Konami pour votre Game Boy Advance™. Pour pleinement apprécier ce jeu, nous vous conseillons de lire attentivement ce mode d'emploi. Conservez-le en lieu sûr pour pouvoir le consulter ultérieurement.

Sommaire

PROLOGUE	49
COMMANDES DE JEU	50
COMMENCER À JOUER / PROGRESSION DANS LE JEU	51
SAUVEGARDE ET CHARGEMENT DES PARTIES	52
L'ÉCRAN DE JEU	54
L'ÉCRAN D'ÉTAT	56
ATTRIBUTS DU JOUEUR	57
L'ÉCRAN MENU	58
ÂMES TACTIQUES	60
LA FONCTION « ÉCHANGE D'ÂMES »	62
PROFILS DES PERSONNAGES	64
CONSEILS DE HAMMER	66
BRANCHEMENT DU CÂBLE GAME BOY ADVANCE™ GAMELINK™	67
INFORMATION D'EMPLOI	68
CRÉDITS	114
GARANTIE & HOTLINE	118

Prologue

Nous sommes en l'an 2035. Japon.

Des foules de spectateurs se rassemblent en prévision de la première éclipse solaire totale du XXIe siècle.

Je m'appelle Soma Cruz. Je suis étudiant et je participe à un échange au Japon.

J'habite près du Temple de Hakuba, lieu saint fortement empreint de mythologie japonaise.

Mina Hakuba, fille unique du gardien du temple, est à la fois camarade de classe et amie.

Je commençais à me diriger vers le temple pour assister à l'éclipse solaire avec Mina, mais bizarrement, l'escalier qui menait au temple semblait plus long, comme si une chose tentait de nous en éloigner.

Quand je réussis enfin à franchir la porte du temple, mes sens commencèrent à se brouiller…

Le soleil couleur d'ébène maintient l'opacité chaotique des ténèbres, tentant de réveiller une âme dormante comme s'il cherchait son alter ego…

Commandes de jeu

Manette: déplacements du personnage.
Manette ▼: s'accroupir.
Manette ▼ + bouton L: se coucher d'un bond (dans les endroits où le sol est étroit).
Manette ▲ + bouton B:
Attaque D'âme De Balle (configurée en utilisant une Âme Rouge).

Start: ouvrir l'écran d'état.
Select: ouvrir la carte.
Bouton R: invoquer une Âme De Gardien (configurée en utilisant une Âme Bleue).
Bouton L: utiliser une capacité (limité à certaines capacités).
Bouton A: sauter (la distance du saut dépend de la durée de pression sur le bouton).
Bouton B: attaquer (avec l'arme dont le personnage est équipé).

Remarque : vous pouvez réinitialiser le logiciel du jeu en appuyant sur les boutons A + B + START + SELECT.

Commencer à jouer

Insérez la cartouche « Castlevania: Aria of Sorrow™ » dans votre Game Boy Advance™ et allumez la console. Lorsque l'écran de titre apparaît, choisissez votre mode de jeu préféré :

COMMENCER NOUVELLE PARTIE
Cette option lance la partie standard.

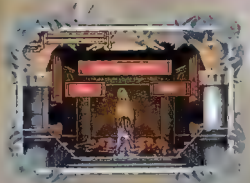
ÉCHANGE D'ÂMES
Ce mode permet aux joueurs possédant des câbles Game Boy Advance™ Game Link™ (vendus séparément) d'échanger des « Âmes Tactiques ».

Remarque : reportez-vous à la page 56 pour des informations supplémentaires sur les ÂMES TACTIQUES.

Progression dans le jeu

L'histoire évolue à mesure que votre personnage avance dans son exploration du château de Dracula, à la recherche d'un chemin d'évasion pour son amie d'enfance, Mina Hakuba et lui. Vous découvrirez tout un éventail d'armes à utiliser dans le combat contre les hordes de monstres que vous rencontrerez dans le château. Vous pourrez également capturer les âmes de vos ennemis vaincus et vous en équiper. Vous pourrez aussi hériter des pouvoirs magiques et des capacités d'une grande variété de créatures.

Sauvegarde et chargement des parties



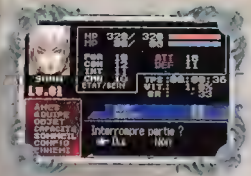
SAUVEGARDE DE LA PARTIE

Les parties ne peuvent être sauvegardées (de manière permanente) que lorsque votre personnage se trouve dans la Salle De Sauvegarde.
Placez votre personnage devant la statue de Maria et appuyez sur la manette ▲. Le jeu vous demande alors si vous souhaitez sauvegarder votre partie ; choisissez « Oui » si vous souhaitez Sauvegarder La Partie.

CHARGEMENT DES PARTIES SAUVEGARDÉES

En choisissant une partie préalablement sauvegardée à l'Écran De Sélection Des Parties Sauvegardées, vous pourrez continuer votre progression dans cette partie à partir de l'endroit de la dernière sauvegarde.
Des Parties De Sauvegarde Rapide peuvent également apparaître sous vos parties sauvegardées, à l'Écran De Sélection Des Parties Sauvegardées.

COMMENT FAIRE POUR SAUVEGARDER UNE PARTIE SI JE ME TROUVE À L'EXTÉRIEUR DE LA SALLE DE SAUVEGARDE ?



Il est possible de sauvegarder la partie lorsque vous êtes à l'extérieur de la Salle De Sauvegarde, mais vous devez arrêter de jouer :

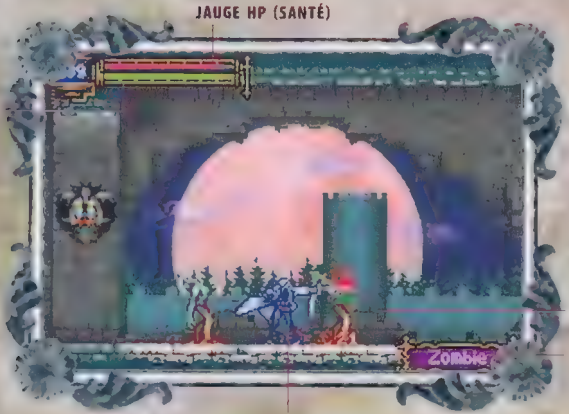
Choisissez l'option S. Rapide qui apparaît à l'Écran d'État. Votre partie est alors « temporairement sauvegardée », ce qui vous permet de continuer votre partie Une Fois à partir de l'endroit où vous avez effectué la sauvegarde rapide. Vous vous retrouverez dans la même salle où vous étiez lorsque vous avez choisir l'option S. Rapide et vos H.P, M.P Objets d inventaire et Objets équipés seront les mêmes.

REMARQUE :
L'option S. RAPIDE n'est pas disponible à certains moments du jeu, tels que pendant les combats avec des boss de niveau.

AVERTISSEMENT :
Une fois que vous avez rechargé une partie sauvegardée grâce à l'option de sauvegarde rapide, elle est définitivement effacée de la mémoire du jeu. La réinitialisation de la partie et autres actions après avoir rechargé une partie sauvegardée grâce à l'option de sauvegarde rapide provoqueront le refus de l'accès aux données de cette partie. Soyez prudent.

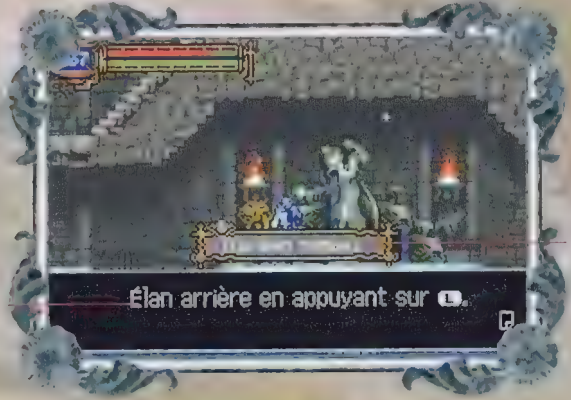
Les écrans de jeu

L'ÉCRAN DE JEU STANDARD



L'ÉCRAN DE L'ÂME CAPTURÉE

(uniquement disponible la première fois qu'une âme est capturée).



Remarque: reportez-vous à la page 60 pour des informations supplémentaires sur les ÂMES TACTIQUES.

L'écran d'état

Appuyez sur Start à l'écran de jeu standard pour accéder à l'écran d'état. À partir de cet écran, vous pouvez examiner, changer et/ou utiliser plusieurs attributs de personnage et informations. Appuyez sur le bouton A pour Sélectionner ou sur le bouton B pour Annuler.

Attributs du personnage

HP: *les « points de santé » mesurent la Santé de votre personnage (certains objets permettent de rétablir les HP. Ils sont entièrement rétablis à l'écran de sauvegarde).*

MP: *les « points de magie » mesurent l'Énergie Mentale de votre personnage (certains objets permettent de rétablir les MP, mais même si vous n'en utilisez pas, vous les rétablirez automatiquement progressivement. Les Cœurs qui sortent des Bougies permettent également de récupérer des MP.)*

FOR: *classement numérique de la Force Physique de votre personnage (cet attribut influence votre force offensive).*

CON: *classement numérique de la Constitution de votre personnage (cet attribut influence votre force défensive).*

INT: *classement numérique de l'Intelligence de votre personnage (cet attribut influence votre force d'attaque magique).*

CHA: *classement numérique de la Chance de votre personnage.*

ATT: *force offensive (avec une arme).*

DÉF: *force défensive.*

ÉTAT

indication de l'état corporel de votre personnage.

BIEN: *Le corps de votre personnage fonctionne normalement.*

POISON: *Le corps de votre personnage est Empoisonné, ce qui entraîne une diminution de sa force. Il est possible de neutraliser le Poison à l'aide d'une Antidote. Sans antidote, les effets du Poison disparaissent automatiquement après un certain temps.*

SORT: *Le corps de votre personnage est Ensorcelé, ce qui entraîne une réduction des MP. L'utilisation d'un « Désenvoûtement chassera le Sort, mais même sans « désenvoûtement », les effets du Sort disparaissent automatiquement après un certain temps.*

PIERRE: *Le corps de votre personnage a été Transformé En Pierre et ne peut donc pas bouger. Échappez à cet état en appuyant rapidement sur les boutons.*

L'écran Menu

ÂMES

L'option Âmes vous permet de choisir/équiper les Âmes Tactiques acquises.
Ce paramètre s'applique uniquement aux Âmes De Balle, De Garden et Enchantées.

L'icône de gauche représente le volume de MP consommés par l'utilisation d'une magie d'âme.

Par exemple : 5 / Temps signifie que la magie de cette âme consommera 5 MP chaque fois que la durée indiquée est écoulée.

- *Les âmes consomment différents volumes de MP, en fonction de la nature de l'effet magique qu'elles génèrent. Prenez soin de garder ce facteur à l'esprit.*

ÉQUIPE

L'option Équipe vous permet de changer d'arme, d'armure et d'accessoires. Vous pouvez également jeter les objets au sol ou les ramasser sur le corps des adversaires abattus. Vous êtes autorisé à posséder jusqu'à neuf objets de même type.

Les objets d'équipement sont les objets qui augmentent l'efficacité des armes et des armures. Certains objets peuvent conférer des pouvoirs étranges à votre personnage. Il est donc bon de ramasser et de tester le plus d'objets possibles.

OBJET

Cette option vous permet d'utiliser une grande variété d'objets, y compris ceux qui restituent les HP, MP, État du corps, etc.
Vous êtes autorisé à posséder jusqu'à neuf objets de même type

Les objets de consommation, tels que ceux qui restituent les HP ou MP, peuvent être utilisés une fois seulement, avant de disparaître.

CAPACITÉ

Cette option vous permet d'activer et de désactiver les capacités acquises dans mes de capacité. Les capacités sont activées au moment où une âme de capacité est capturée. Elles ne nécessitent aucun MP pour être activées et leur effet continue jusqu'à ce que vous les désactiviez en utilisant cette option.

S. RAPIDE

Cette option vous permet de sauvegarder temporairement votre partie et de la quitter lorsque votre personnage se trouve à l'extérieur de la Salle de sauvegarde.

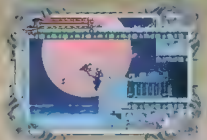
- *Reportez-vous à la page 52 pour une explication détaillée de la Sauvegarde Et Du Chargement Des Parties.*

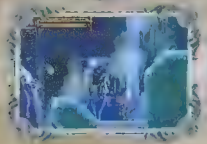
ENNEMI

Cette option vous permet de consulter un rapport visuel des monstres vaincus au combat. Appuyez sur le bouton A pour obtenir des informations détaillées sur un monstre choisi et voir si vous avez réussi ou non à capturer l'âme de ce monstre.
Vous pouvez connaître les effets d'une âme sur votre personnage en appuyant sur la manette ▼. Tous les monstres possèdent certains attributs qui seront représentés ici par des icônes facilement reconnaissables.

Âmes tactiques

Les Âmes tactiques sont les esprits magiques des créatures qui vivent dans le château de Dracula. Votre personnage, Soma Cruz, a le pouvoir de capturer ces âmes et d'acquérir ainsi une grande variété de pouvoirs spéciaux et de capacités. Soma peut s'approprier les mes tactiques après avoir vaincu un adversaire ou lorsque l'un des « Gardiens des âmes » qui se trouvent sur la carte est détruit.





LES QUATRE CLASSES D'ÂMES TACTIQUES

ÂMES DE BALLE (ROUGE)

Les Âmes De Balle consomment vos MP en lançant des attaques explosives.

- *Activez-les en appuyant sur Manette ▲ + Bouton B.*

ÂMES DE GARDIEN (BLEU)

Les Âmes De Gardien consomment vos MP en générant un effet magique continu. Utilisez-les en appuyant sur le Bouton R. L'utilisation des Âmes De Gardien varie en fonction du type d'effet magique généré. Les deux méthodes d'utilisation des Âmes De Gardien sont les suivantes

- *Appuyez sur le Bouton R pour Lancer/Arrêter les effets magiques.*
- *Maintenez le Bouton R enfoncé pour générer un effet magique dont l'intensité augmente progressivement.*

ÂMES ENCHANTÉES (JAUNE)

Les Âmes Enchantées produisent un effet continu sur le corps de votre personnage (elles ne consomment pas de MP).

L'effet des Âmes Enchantées est continu jusqu'à ce que vous les annuliez (en changeant les paramètres des âmes).

ÂMES DE CAPACITÉ (ARGENT)

Les Âmes De Capacité permettent au personnage de maîtriser une capacité spéciale (elles ne consomment pas de MP). Lorsqu'une âme de capacité est acquise, votre personnage en ressent immédiatement les effets correspondants. Utilisez l'écran du menu Capacité pour Activer ou Désactiver une capacité acquise.

REMARQUE : reportez-vous à la page 59 pour des informations supplémentaires sur les CAPACITÉS.

CAPTURE D'ÂMES TACTIQUES

Même si vous devez abattre vos adversaires pour acquérir des mes tactiques, vous ne pourrez pas forcément voler des âmes sur tous les monstres vaincus. Plus une âme est puissante, plus il est difficile de l'obtenir. Faites plusieurs essais pour vous approprier une âme et si vous n'y parvenez pas, pourchassez d'autres monstres et réessayez.

Même les monstres les plus faibles peuvent posséder des mes tactiques aux pouvoirs puissants. Chaque fois que vous parvenez à capturer une âme, pensez à tester ses capacités et ses limites : vous serez peut-être surpris par le résultat.

De nombreuses âmes de capacité sont configurées sur la carte par le Gardien des âmes. Il arrive parfois, mais rarement, qu'un monstre lâche son âme.

La fonction « Échange d'Âmes »

La fonction Échange d'Âmes vous permet d'échanger les âmes capturées avec d'autres joueurs en utilisant le câble Game Boy Advance™ Game Link™ (vendu séparément). (Deux consoles Game Boy Advance™ et deux cartouches « Castlevania: Aria of Sorrow™ » sont également nécessaires pour utiliser cette fonction.)

1. Branchez le câble Game Boy Advance™ Game Link™, puis allumez vos consoles Game Boy Advance™.
• Reportez-vous à la page 67 pour des instructions détaillées sur le branchement du câble Game Boy Advance™ Game Link™.

2. À partir de l'écran de titre, utilisez la manette pour choisir « Échange d'Âmes ».

3. Choisissez une partie sauvegardée à l'écran de sélection des données (des descriptions détaillées de toutes les parties sauvegardées apparaissent dans une fenêtre située sur le côté droit de l'écran. Choisissez la partie sauvegardée à utiliser pour votre Échange d'âmes et appuyez sur le bouton A).

4. L'écran du menu d'échange d'âmes apparaît. Les âmes que vous possédez sont inscrites dans une fenêtre située sur le côté droit de l'écran. Sélectionnez les âmes à échanger et appuyez sur le bouton A. Les noms des âmes échangées apparaissent alors dans une fenêtre située sur le côté gauche de l'écran. Vos âmes seront inscrites dans la portion supérieure de la fenêtre et les âmes de l'autre joueur seront inscrites dans la portion inférieure.

5. Lorsque l'autre joueur et vous avez terminé vos sélections d'âmes, choisissez Ok pour terminer l'échange. Vous êtes alors renvoyé à l'écran de sélection des données.

À PROPOS DES PARTIES « COPIÉES » ET DES ÂMES QUI Y SONT CONTENUES

Lorsque vous créez une copie d'une partie sauvegardée, les âmes contenues dans cette partie sont associées à la fois à l'originale et aux copies. Cela signifie que lorsque vous entreprenez un échange d'âmes avec une partie sauvegardée ou avec une copie de partie sauvegardée, le système d'échange d'âmes associe ces parties dans une seule et même source pour permettre l'échange d'âmes. Pour simplifier, on peut dire qu'une âme échangée disparaît non seulement de la partie sauvegardée d'origine, mais également de toutes les copies de cette partie sauvegardée.

De la même manière, les âmes que vous recevez lors de l'échange sont uniquement utilisables dans la partie sauvegardée que vous avez choisie pour l'échange. Soyez vigilant.

Cependant, une fois que vous commencez à jouer dans une copie de partie sauvegardée et que vous obtenez des âmes, les âmes nouvellement capturées ne sont pas affectées par les limitations mentionnées plus haut. Seules les âmes copiées avec un fichier de partie sauvegardée deviennent associées au fichier de la partie d'origine utilisée pour la copie.

• *Reportez-vous à la page 60 pour des informations supplémentaires sur les Âmes Tactiques.*
• *Reportez-vous à la page 62 pour des informations supplémentaires sur l'Échange d'Âmes.*

Profils des personnages

SOMA CRUZ (18)

Ce lycéen de la ville de Hakuba et héros du jeu a un effet étrange sur ceux qui l'entourent. Il donne l'impression d'être distant et difficilement approchable. Le soir de l'éclipse solaire de l'année 2035, Soma se rend au Temple du Cheval blanc, lieu saint situé au sommet d'une colline et contigu à la maison de son amie Mina. Il a prévu d'y partager une vision éclairée de ce rare événement astral avec Mina… Soma n'avait cependant pas prévu ce qui l'attendait au Temple…

MINA HAKUBA (18)

Fille unique du gardien et grand prêtre du Temple, Soma est aussi l'amie d'enfance de Soma. C'est une jeune fille très chaleureuse qui sait se faire apprécier de tous. Malgré le caractère ténébreux de Soma, Mina s'entend bien avec lui.

GRAHAM JONES (36)

Fondateur d'une nouvelle secte religieuse rassemblant des hordes de disciples fidèles. On dit que ce personnage né le 7ème mois de l'année 1999 possède des pouvoirs magiques. Il convertit ses disciples en prêchant que les prophéties apocalyptiques qui étaient si populaires à la fin du siècle dernier se réaliseront en l'an 2035.

YOKO BELNADES (24)

Descendante d'une longue lignée de sorcières employées par l'Église. Volubile et curieuse, elle a été envoyée par l'Église pour enquêter sur la prophétie de la résurrection de Dracula. Elle a fait la connaissance de Genya Arikado.

GENYA ARIKADO (ÂGE INCONNU)

Homme très froid au visage inhumainement beau. M. Arikado porte toujours un costume noir et on dit qu'il appartient à une organisation secrète qui aurait des liens avec la sécurité nationale. Il connaît la prophétie de la résurrection de Dracula.

J (55)

Souffre d'une amnésie provoquée par un incident traumatisant survenu en 1999. J possède des pouvoirs magiques hors du commun. Il appréhende beaucoup la résurrection de Dracula.

Conseils de Hammer

• Lorsque vous avez du mal à progresser dans le jeu, retournez à l'entrée du château. Essayez de parler avec la jolie fille qui vous y attend. Elle pourra peut-être vous aider. Souvenez-vous… vous n'êtes pas tout seul

• Un petit conseil au sujet des armes :
Même si une arme est puissante, cela ne veut pas dire qu'elle sera adaptée à tous les combats. Les attributs et portées des armes diffèrent. Essayez plusieurs armes contre les adversaires les plus difficiles à battre.

• Vous remarquerez que certaines âmes sont difficiles à capturer. Lorsque vous devez absolument obtenir une âme, utilisez la fonction « Échange d'âmes » ; avec un câble Game Boy Advance™ Game Link™, vous pouvez échanger des âmes avec vos amis . et votre rêve de gagner le jeu pourra peut-être se concrétiser.

• Lors des bonds dans le temps, vous avez la possibilité de choisir votre propre destination. Le château est très grand, alors profitez au maximum des déplacements contrôlés… Souvenez-vous que la capacité de pouvoir décider soi-même de sa destination est très pratique.

• Alors vous avez réussi à terminer le jeu.. Eh bien, tout n'est pas fini, à moins que vous soyez pleinement satisfait du déroulement des événements… La prochaine fois, choisissez un autre chemin : ce jeu a plusieurs fins.

HAMMER (34)

Soldat très dur envoyé par l'armée pour enquêter sur le Temple de Hakuba.
Il travaille uniquement lorsqu'il en a envie. Hammer a toujours voulu se retirer de l'armée et fonder sa propre entreprise.

Branchement du Câble Game Boy Advance™ GameLink™

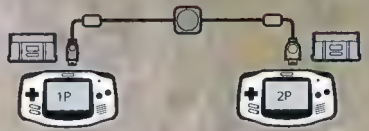
GBA LINK CABLE

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NÉCESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™.

MODE MULTI-JOUEURS

Pour jouer en Mode multi-joueurs, tu dois disposer de deux consoles Game Boy Advance™, de deux cartouches du jeu Castlevania: Aria of Sorrow™ et d'un câble Game Boy Advance™ Game Link™.

1. Assure-toi que les deux consoles Game Boy Advance™ sont éteintes. Introduis une cartouche de jeu dans chaque console.
2. Branche le câble Game Boy Advance™ Game Link™ sur le connecteur externe de chaque console (le joueur dont la console est raccordée avec la fiche la plus petite est le joueur 1).
3. Allume les consoles.



JEU A 2 JOUEURS

Informations et precautions d'emploi

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

⚠ AVERTISSEMENT – Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS. SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU.
ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

1. N'utilisez que de spiles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [–] sur borne [–]).
   Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance.
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance.
   Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas de piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium.
   Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas de piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12 NOTE GENERALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées.
   Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur les Traumatismes dus a des Mouvements Repetes

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles, articulations ou même votre peau.
Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.
- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou douleur persiste, consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur l'épilepsie

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo suspectible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment,de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.
Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immediatement de jouer et consulter un médecin.

Gracias por adquirir "Castlevania: Aria Of Sorrow™" de Konami para tu Game Boy Advance™. Para asegurarte de que disfrutas al máximo del juego, lee cuidadosamente este folleto de instrucciones. Guarda siempre este libro para consultarlo en el futuro.

Índice

PROLOGO	71
CONTROLES DEL JUEGO	72
INICIO DEL JUEGO/PROGRESO DEL JUEGO	73
CARGA Y ALMACENAMIENTO DE PARTIDAS	74
LAS PANTALLAS DEL JUEGO	76
LA PANTALLA STATUS (ESTADO)	78
ATRIBUTOS DEL JUGADOR	79
LA PANTALLA DEL MENÚ	80
TACTICAL SOULS (ALMAS TÁCTICAS)	82
LA FUNCION "SOUL TRADE" (INTERCAMBIO DE ALMAS)	84
PERFILES DE LOS PERSONAJES	86
UN CONSEJO DE HAMMER	88
COMO CONECTAR EL CABLE GAMELINK™ DE GAME BOY ADVANCE™	89
INFORMATION AL CONSUMIDOR	90
CRÉDITOS	114

Prólogo

Japón, año 2035

Las masas de espectadores se congregan para presenciar el primer eclipse total de sol del siglo XXI.

Me llamo Soma Cruz, y soy un estudiante de intercambio que pasa un año en Japón.

Vivo cerca del Santuario Hakuba, un antiguo santuario muy relacionado con la mitología japonesa.

Mina Hakuba, única hija del vigilante del santuario, es a la vez mi amiga de la infancia y mi compañera de clase.

Me puse en camino hacia el santuario para ver el eclipse de sol con Mina. Pero por alguna extraña razón, la escalera que conduce al templo me pareció más larga de lo normal, como si algo intentase evitar que llegásemos a nuestro destino.

Cuando por fin conseguí atravesar la puerta del santuario, missentidos empezaron a nublarse...

El sol, negro como el carbón, mantiene unida la caótica oscuridad, intentando despertar un alma durmiente, como si buscase su mitad perdida...

Controles del juego

·Panel de control: Mueve a tu personaje
·Panel de control ↓: Agacharse
·Panel de control ↓ + botón A: Saltar hacia abajo
Saltar hacia abajo (en lugares donde el suelo es fino)
[illegible] ↑ + botón B
: Itaque ·Bullet Soul (se activa empleando ·Red Soul)

·Botón Start: Abre la pantalla Status
·Botón Select: Activa el mapa
·Botón R: Invoca una Guardian Soul (se activa empleando Blue Soul)
·Botón _: Usar habilidad (limitado a ciertas habilidades)
·Botón A: Saltar (la distancia de salto depende de cuánto pulses el botón)
·Botón ·B: Atacar (con el arma equipada en ese momento)

Nota: Para reiniciar el software del juego, pulsa el botón A + botón B + START + SELECT.

Inicio del juego

Introduce el cartucho de "Castlevania: Aria of Sorrow™" en la Game Boy Advance y enciéndela. Cuando aparezca la pantalla del título, selecciona tu modo de juego preferido.

BEGIN GAME (INICIAR PARTIDA)
Esta opción dará comienzo a la partida estándar.

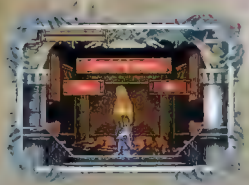
SOUL TRADE (INTERCAMBIO DE ALMAS)
Si seleccionas esta modalidad, varios jugadores con cables Game Link™ de Game Boy Advance™ (vendidos por separado) podrán conectarse para intercambiar ·Tactical Souls· (almas tácticas).

Nota: Para obtener más información sobre las TACTICAL SOULS (almas tácticas), consulta la página 78.

Progreso del juego

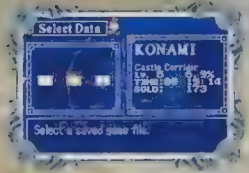
La historia se va desarrollando a medida que tu personaje explora el castillo de Drácula junto a su amiga de la infancia Mina Hakuba, en búsqueda de una salida ·Por el camino descubrirás toda una variedad de armas que podrás usar para enfrentarte a las hordas de monstruos que te irás encontrando. Además, podrás capturar las almas de los enemigos que derrotes en combate y equiparte con ellas heredando así los poderes y habilidades de una amplia variedad de criaturas.

Carga y almacenamiento de partidas



ALMACENAMIENTO DE LA PARTIDA

Las partidas sólo se pueden guardar (permanentemente) si tu personaje está en la Save Room (sala de almacenamiento).
Coloca a tu personaje frente a la estatua de María y pulsa el panel de control ▲. Se te preguntará si deseas guardar la partida; selecciona "Yes" (sí) si deseas hacerlo ("Save The Game").



CARGA DE PARTIDAS GUARDADAS

Si seleccionas una partida guardada anteriormente en la Pantalla Saved Game Selection (selección de partidas guardadas), podrás seguir jugando desde el punto en que la guardaste.
También es posible que las Sleeping Games (partidas durmientes) aparezcan debajo de tus partidas guardadas permanentemente en la Pantalla Saved Game Selection.

¿COMO PUEDO GUARDAR LA PARTIDA SI ESTOY FUERA DE LA SAVE ROOM?

Cuando no estés en la Save Room (sala de almacenamiento) y tengas que dejar de jugar, puedes hacerlo de manera limitada:

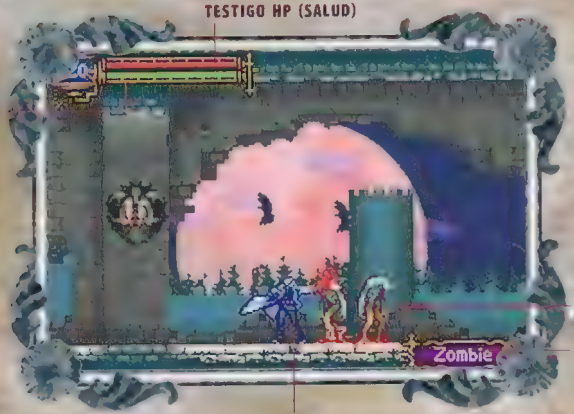
Selecciona la opción Sleep (dormir) que aparece en la Pantalla Status (estado). La partida se guardará como "datos de partida temporales", que te permitirán reanudarla Unasolavez desde el lugar donde pusiste a "dormir" al juego Aparecerás en la misma sala en la que estabas cuando elegiste la opción Sleep, y tus HP, MP, objetos de inventario y objetos equipados serán los mismos.

NOTA:
La opción SLEEP no está disponible en ciertos puntos del juego, como por ejemplo durante los combates con los jefes de nivel.

PRECAUCION:
Cuando hayas vuelto a cargar una "partida durmiente", ésta se borrará permanentemente de la memoria del juego. Al reiniciar el juego, etc. después de restablecer una "partida durmiente", no podrás volver a acceder nunca a los datos de dicha partida. Ten cuidado.

Las pantallas del juego

LA PANTALLA ESTÁNDAR DEL JUEGO



LA PANTALLA CAPTURED SOUL (ALMA CAPTURADA)

(sólo disponible la primera vez que se captura un alma determinada)

Nota: Para obtener más información sobre TACTICAL SOULS (almas tácticas), consulta la página 82.

La pantalla Status (estado)

Pulsa el botón Start mientras te encuentras en la pantalla estándar del juego para abrir la pantalla Status. Desde esta pantalla puedes examinar, cambiar y usar toda una variedad de atributos e información del personaje. Pulsa el botón A para escoger la opción Select (seleccionar) o el botón B para escoger Cancel (cancelar).

Atributos del personaje

HP: Corresponde a "HP" o puntos de impacto, y mide la Salud de tu personaje (los HP se pueden recuperar con ciertos objetos, y se restablecen por completo en la Save Room ó sala de almacenamiento).

MP: Los "Magic Points" o puntos de magia miden la Fuerza Mental de tu personaje. (Los MP se pueden recuperar con ciertos objetos. Si no tienes objetos que te repongan los MP, podrás recuperarlos de todas formas y de manera automática, aunque a un ritmo lento. Los Corazones que salen de las Velastambién ayudan a recuperar los MP).

STR: Es un indicador numérico de Physical Strenght (fortaleza física) de tu personaje. Este atributo influye en tu fuerza de ataque.

CON: Es un indicador numérico de la Constitution (constitución) de tu personaje. Este atributo influye en tu fuerza de defensa.

INT: Es un indicador numérico de la Intelligence (inteligencia) de tu personaje. Este atributo influye en tu fuerza de ataque mágico.

LCK: Es un indicador numérico de la Suerte de tu personaje.

ATT: Fuerza de ataque (con un arma).

DEF: Fuerza de defensa

STATUS (ESTADO)

Es una indicación del estado corporal de tu personaje.

GOOD (BUENO): El cuerpo de tu personaje funciona con normalidad.

POISON (VENENO): El cuerpo de tu personaje está Envenenado, lo cual tiene como resultado un peor funcionamiento de tu organismo. El atributo Poison se puede neutralizar con Antidote (antídoto). Sin un antídoto, los efectos de Poison desaparecerán automáticamente transcurrido cierto período de tiempo.

CURSE (MALDICIÓN): El cuerpo de tu personaje sufre una Maldición, lo cual tiene como resultado una reducción de MP. Usa uncurse (eliminar maldición) para que desaparezca la Maldición, aunque los efectos de ésta desaparecerán automáticamente tras un período de tiempo incluso sin "uncurse".

STONE (PIEDRA): El cuerpo de tu personaje ha sido Convertido En Piedra y por lo tanto no puede moverse. Para escapar de esta condición, pulsa rápidamente los botones.

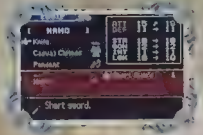
La pantalla del menú

SOUL SET (CONFIGURAR ALMA)

La opción Soul Set te permite seleccionar y equipar las Tactical Souls (almas tácticas) que has conseguido. Este parámetro solo afecta a las almas tipo Bullet (proyectil), Guardian (guardián) y Enchanted (encantadas).

El icono de la izquierda muestra el ritmo de MP consumidos por el uso de la magia de un alma. Por ejemplo: 5 / Time significa que la magia del alma en cuestión consumirá 5 MP cada vez que transcurra la duración de Time (tiempo).

• Las almas consumen MP a diferentes velocidades, dependiendo de la naturaleza del efecto mágico que generen. Ten cuidado con este factor.



EQUIP (EQUIPAR)

La opción Equip te permite cambiar las armas que tienes (equipadas o almacenadas), así como la armadura y los accesorios. Podrás recoger objetos del suelo de una habitación o de los cadáveres de los enemigos derrotados. Puedes tener hasta nueve objetos del mismo tipo.

Los Equipment Items (objetos de equipo) son aquéllos que aumentan la eficacia de las armas y armaduras. Algunos objetos pueden otorgar a tu personaje extraños poderes, así que se recomienda que recojas y pruebes todos los que puedas.

ITEM USE (USO DE OBJETOS)

Esta opción te permite usar una amplia variedad de objetos, incluyendo aquellos que reponen HP, MP, Body Status (situación corporal), etc.
Puedes tener hasta nueve objetos del mismo tipo.

Los Consumable Items (objetos consumibles) son aquéllos que reponen HP o MP y sólo se pueden usar una vez, ya que después desaparecen.

ABILITY (HABILIDAD)

Esta opción te permite cambiar las habilidades que has adquirido con la opción Ability Souls (On para activar y Off para desactivar). Las habilidades se activan en el momento en que se captura una Ability Soul. Las habilidades no requieren MP para funcionar, y afectan continuamente a tu personaje a menos que las desactives con esta opción.

SLEEP (DORMIR)

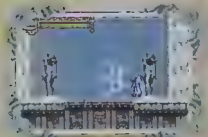
Esta opción te permite guardar la partida temporalmente y abandonar el juego mientras tu personaje está fuera de una Save Room (sala de almacenamiento).
• Para obtener información más detallada de la Carga y Almacenamiento de Partidas, consulta la página 74.

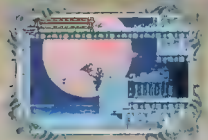
ENEMY (ENEMIGO)

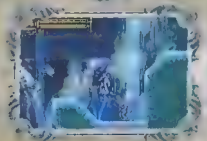
Esta opción te permite inspeccionar un expediente visual de los monstruos a los que has derrotado en combate. Pulsa el botón A para acceder a la información detallada del monstruo seleccionado y así saber si has conseguido o no capturar el alma de ese monstruo. Pulsa el panel de control ◆ para ver los efectos de un alma sobre tu personaje.
Todos los monstruos poseen ciertos atributos, que se pueden ver aquí gracias a unos iconos fácilmente reconocibles.

Tactical Souls (almas tácticas)

Las almas tácticas son los espíritus mágicos de las criaturas que viven en el castillo de Drácula. Tu personaje, Soma Cruz, tiene la capacidad de capturar estas almas y de acceder así a una amplia variedad de poderes y habilidades especiales. Soma puede poseer las almas tácticas después de derrotar a un rival en combate o cuando uno de los "Soul-Keepers" (guardianes de almas) del mapa resulta destruido.







LAS CUATRO CLASES DE ALMAS TÁCTICAS

BULLET SOULS (ALMAS PROYECTIL) (ROJAS)

Las Bullet Souls consumen tus MP mientras realizas ataques con ráfagas individuales.

- *Para activarlas, pulsa el Panel de Control ▲ + botón B.*

GUARDIAN SOULS (ALMAS GUARDIANAS) (AZUL)

Las Guardian Souls consumen tus MP mientras generan un efecto mágico continuo. Para usarlas, pulsa el botón R. El modo de funcionamiento de las Guardian Souls varía según el tipo de efecto mágico que generen; las dos formas de funcionamiento de las Guardian Souls son las siguientes:

- *Al pulsar el botón R se iniciarán o detendrán los efectos mágicos.*
- *Al mantener pulsado el botón R, se generará un efecto mágico cuya intensidad irá creciendo gradualmente.*

ENCHANTED SOULS (ALMAS ENCANTADAS) (AMARILLO)

Las Enchanted Souls producen un efecto continuo en el cuerpo de tu personaje (las Enchanted Souls no consumen MP). Las Enchanted Souls siguen siendo efectivas hasta que se las cancela (cambiando los parámetros Soul Settings o configuración del alma).

ABILITY SOULS (ALMAS DE HABILIDAD) (PLATA)

Las Ability Souls conceden a tu personaje el conocimiento de una habilidad especial (las Ability Souls no consumen MP). En el momento en que consigues una Ability Soul, su habilidad correspondiente te afecta de inmediato. Usa la opción Ability en la pantalla del menú para activar (On) o desactivar (Off) una habilidad adquirida.

NOTA: Para obtener más información sobre ABILITY (habilidad), consulta la página 81.

CAPTURA DE ALMAS TÁCTICAS

Aunque las almas tácticas se consiguen a base de derrotar a los rivales en combate, no se garantiza que puedas arrebatar un alma a cada monstruo que hayas derrotado. Cuanto más poderosa sea un alma, más le costará a tu personaje conseguirla. Intenta varias veces poseer un alma que te interese y si no lo consigues, ve a por otros monstruos e inténtalo de nuevo.

Incluso el monstruo más débil podría poseer un alma táctica con grandes poderes. Cada vez que consigas capturar un alma, no te olvides de poner a prueba sus habilidades y limitaciones, ya que tal vez los resultados te sorprendan.

El Soulkeeper (guardián de almas) sitúa en el mapa muchas de las Ability Souls (almas de habilidad). En escasas ocasiones, el monstruo las deja caer sin más.

La función "Soul Trade" (intercambio de almas)

La función Soul Trade te permite intercambiar con otros jugadores las almas que has capturado mediante un cable Game Link™ de Game Boy Advance™ (vendido por separado). Para usar esta función, son también necesarios dos sistemas Game Boy Advance™ y dos cartuchos de "Castlevania: Aria of Sorrow™".

1. Conectad los cables Game Link™ de Game Boy Advance™ y después encended los sistemas Game Boy Advance™.
• Consulta la página x para obtener instrucciones detalladas sobre como conectar el cable Game Link™ de Game Boy Advance™.

2. En la pantalla del título, usa el panel de control para seleccionar "Soul Trade".

3. Selecciona una partida guardada en la pantalla Data Selection (selección de datos). En un cuadro situado en la parte derecha de la pantalla aparecerán las descripciones de todas las partidas guardadas; elige la que desees usar para el intercambio de almas y pulsa el botón A.

4. Aparecerá la pantalla Soul Trade Menu (menú de intercambio de almas). En un cuadro situado en la parte derecha de la pantalla aparecerán las almas que posees. Selecciona las que deseas intercambiar y pulsa el botón A. Los nombres de las almas intercambiadas aparecerán en un cuadro situado en la parte izquierda de la pantalla. Tus almas aparecerán enumeradas en la parte superior del cuadro, y las de tu amigo en la parte inferior.

5. Cuando tanto tú como tu amigo hayáis acabado de seleccionar las almas, escoge OK (aceptar) para completar el intercambio. En ese momento volverás a la pantalla Data Selection (selección de datos).

ACERCA DE PARTIDAS "COPIADAS" Y LAS ALMAS QUE CONTIENEN

Si creas una copia de una partida guardada, las almas contenidas en ella se vinculan a las versiones original y copiada de la partida guardada. De esta manera, cuando intercambias almas con una partida guardada o con cualquier copia de una partida guardada, el sistema de intercambio de almas combina esas partidas en una única fuente a efectos del intercambio. Dicho claramente, las almas intercambiadas desaparecerán no solo de la partida guardada original, sino también de todas las copias de esa partida guardada.

De igual modo, las almas que recibas mediante un intercambio de almas sólo se podrán usar en la partida guardada que decidiste usar en el intercambio de almas. Ten cuidado.

Sin embargo, cuando empiezas a jugar con una copia de una partida guardada y consigues nuevas almas, esas almas se convierten en originales en esos datos copiados y no están sujetas a las limitaciones mencionadas anteriormente. Sólo las almas que se copian junto a una partida guardada se vinculan al archivo de partida guardada original a partir del cual se duplicó.

• *Para obtener más información sobre Tactical Souls (almas tácticas), consulta la página 82.*
• *Para obtener más información sobre Soul Trade (intercambio de almas) consulta la página 84.*

Perfiles de los personajes

SOMA CRUZ (18)

Héroe de este juego. Es un estudiante de bachillerato que reside en la ciudad de Hakuba. Su presencia impone un extraño temor, y da la impresión de ser una persona distante y de trato difícil. En la noche del eclipse de sol del año 2035, Soma se dirige al Santuario del Caballo blanco, situado en lo alto de una colina y pegado a la casa de su amiga Mina. Allí planea ver este extraño suceso estelar junto a Mina... Sin embargo, a su llegada al santuario suceden cosas inesperadas.

MINA HAKUBA (18)

Única hija del guardián y sumo sacerdote del Santuario. Amiga de Soma desde la infancia, Mina es muy simpática y cae bien a todo el mundo. Aunque Soma tiene una personalidad bastante intimidante, ella se siente cómoda con él.

GRAHAM JONES (36)

Fundador de una nueva secta religiosa, con hordas de seguidores devotos. Nacido el séptimo mes del año 1999, se rumorea que Graham posee poderes mágicos. Consigue conversiones a base de predicar que las profecías apocalípticas, tan populares a finales del siglo XX, se convertirán en realidad en el año 2035.

YOKO BELNADES (24)

Descendiente de un largo linaje de brujas empleadas por la Iglesia. Dicharachera y rudosa, ha sido enviada por la Iglesia para investigar la profecía de la resurrección de Drácula. Conocida de Genya Arikado

GENYA ARIKADO (EDAD DESCONOCIDA)

Un hombre tremendamente frío, con una cara sobrenaturalmente atractiva, el Sr. Arikado siempre lleva un traje oscuro y se dice que pertenece a una oscura organización relacionada de algún modo con la seguridad nacional. Está al corriente de la profecía sobre la resurrección de Drácula.

J (55)

Padece una amnesia producida por un accidente traumático que sufrió en 1999. J posee unos poderes mágicos increíbles, y está terriblemente asustado ante la resurrección de Drácula.

Unos consejos de Hammer

• Cuando te resulte difícil avanzar más en el juego vuelve a la entrada del castillo. Prueba a hablar con la chica guapa que te espera allí, tal vez te pueda ayudar. Recuerda... no estás solo en esto.

• Unos consejos sobre armamento:
Aunque un arma en concreto sea potente, eso no hace que sea buena para todos los combates. Las armas tienen distintos atributos, cadencia y alcance. Experimenta con diversas armas al enfrentarte a los rivales difíciles.

• Descubrirás que algunas almas son bastante difíciles de capturar. Cuando sea absolutamente necesario que tengas un alma en concreto, usa la función "Soul Trade" (intercambio de almas). Con un cable Game Link™ de Game Boy Advance™ podrás intercambiar almas con tus amigos, y tu sueño de terminar el juego se verá hecho realidad.

• Cuando te teletransportes, podrás escoger tu propio destino. El castillo es bastante grande, así que aprovéchate del teletransporte controlado. Recuerda, la capacidad de guiarte solo es estupenda.

• Vaya, has conseguido terminar el juego... Pues todavía no has terminado, a menos que estés satisfecho con cómo han salido las cosas. La próxima vez, elige un camino diferente. Este juego tiene más de un final...

HAMMER (34)

Soldado enviado por el ejército para investigar el Santuario de Hakuba. De personalidad ruda y áspera, sólo trabaja cuando tiene ganas. Hammer siempre ha querido retirarse del ejército y montar su propio negocio.

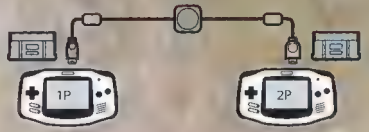
Como Conectar el Cable GameLink™ de Game Boy Advance™

ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE™ .

MODO MULTIJUGADOR

Para jugar una partida en modo multijugador, necesitas dos consolas Game Boy Advance™, dos cartuchos Castlevania: Aria of Sorrow™ y un cable Game Link™ de Game Boy Advance™.

1. Asegúrate de que las dos consolas Game Boy Advance™ están apagadas. Introduce un cartucho en cada unidad.
2. Conecta el Cable Game Link™ de Game Boy Advance™ al conector de extensión externa de ambas unidades. (La unidad conectada a la clavija más pequeña es el jugador 1.)
3. Enciende las consolas.



JUEGO CON 2 JUGADORES

Precauciones e información al consumidor

¡LEA ESTE AVISO ANTES DE QUE USTED O SU HIJO UTILICEN CUALQUIER VIDEOJUEGO!

⚠ ADVERTENCIA – PRECAUCIONES SOBRE LAS PILAS

SI NO SIGUE ESTAS INSTRUCCIONES, LAS PILAS PODRÍAN COMENZAR A EMITIR "RUIDOS EXTRAÑOS" Y A PERDER ÁCIDO, LO QUE PODRÍA CAUSAR LESIONES PERSONALES O DAÑOS EN LA GAME BOY ADVANCE O EN SUS ACCESORIOS. SI SE PRODUCE UNA FUGA, LAVE CUIDADOSAMENTE LA PIEL O ROPA AFECTADA. MANTENGA EL ÁCIDO DE LAS PILAS LEJOS DE LOS OJOS Y DE LA BOCA.
PÓNGASE EN CONTACTO CON EL FABRICANTE DE LAS PILAS PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN.

1. Utilice solamente pilas alcalinas con la Game Boy Advance. No utilice pilas de carbón-cinc u otro tipo de pila no alcalina
2. No mezcle pilas nuevas con usadas (cambie todas las pilas a la vez).
3. No introduzca las pilas al revés (los polos positivo (+) y negativo (–) deben estar colocados en la dirección correcta). Se podría producir un cortocircuito en los terminales de alimentación.
4. No deje las pilas gastadas en el interior de la Game Boy Advance.
5. No mezcle distintos tipos de pilas (no mezcle pilas alcalinas con pilas de carbón-cinc, ni distintas marcas de pilas). Utilice solamente pilas del mismo tipo o equivalentes, como se recomienda.
6. Si no va a utilizar la consola durante mucho tiempo, no deje las pilas dentro de la Game Boy Advance o del accesorio.
7. No deje el interruptor de alimentación encendido si las pilas se han gastado. Cuando termine de jugar con la Game Boy Advance, apague siempre la consola.
8. No arroje las pilas al fuego.
9. No utilice pilas recargables del tipo níquel-cadmio. Las pilas no recargables no pueden ser recargadas.
10. No utilice una pila si su envoltorio de plástico está roto o estropeado.
11. Apague siempre la consola al insertar o retirar las pilas.
12. NOTA GENERAL: Se deberán retirar las pilas recargables para poder recargarlas. Las pilas recargables sólo deberían ser recargadas bajo la supervisión de un adulto.

⚠ ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LAS LECIONES CAUSADAS POR MOVIMIENTOS REPETITIVOS

Tras varias horas de juego, podría empezar a sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel.
Para evitar problemas como la tendinitis, el síndrome de túnel carpiano o irritación cutánea, siga estas instrucciones:
- Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego, aunque crea que no lo necesita.
- Si se le cansan o le duelen las manos, las muñecas o los brazos durante el juego, debería dejar de jugar y descansar varias horas antes de volver a jugar.
- Si sigue sintiendo dolor en las manos, en las muñecas o en los brazos durante o después del juego, deje de jugar y consulte a su médico.

⚠ ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Una de cada 4.000 personas puede sufrir ataques o desmayos al recibir destellos de luz como los que se producen al ver la TV o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque.Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a un videojuego.
Recomendamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan con videojuegos. DEJE DE JUGAR INMEDIATAMENTE y consulte a su médico, si usted o su hijo experimenta alguno de estos síntomas: convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.

PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE SUFRIR UN ATAQUE MIENTRAS JUEGA CON VIDEOJUEGOS:
1. Siéntese o colóquese lo más lejos posible de la pantalla.
2. Use el televisor más pequeño que tenga para jugar con videojuegos.
3. No juegue si se encuentra cansado o tiene sueño.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego.

Grazie per aver acquistato "Castlevania: Aria Of Sorrow™" di Konami, per Game Boy Advance™. Per assicurarti il massimo del divertimento, leggi con attenzione questo manuale di istruzioni e tienilo da parte: potrebbe servirti in caso di future consultazioni.

Sommario

PROLOGO	93
CONTROLLI DI GIOCO	94
COME INIZIARE/COME PROGREDIRE	95
SALVATAGGIO E CARICAMENTO	96
LO SCHERMO DI GIOCO	98
LA SCHERMATA DELLA SITUAZIONE DI GIOCO	100
ATTRIBUTI DEL GIOCATORE	101
I MENU	102
TACTICAL SOULS (ANIME TATTICHE)	104
L'OPZIONE "SOUL TRADE" (SCAMBIO DI ANIME)	106
PROFILI DEI PERSONAGGI	108
CONSIGLI DI HAMMER	110
COME COLLEGARE IL CAVO GAMELINK™ AL GAME BOY ADVANCE™	111
AVVERTENZE PER I COSUMATORI	112
CREDITI	114
SERVIZIO DI ASSISTENZA	120

Prologo

È l'anno 2035. Giappone.

Torme di spettatori si stanno riunendo in attesa della prima eclissi solare del ventunesimo secolo.

Il mio nome è Soma Cruz e sono uno studente liceale trasferitosi a studiare in Giappone.

Vivo vicino al Tempio di Hakuba, un antico tempio con stretti legami con la mitologia giapponese.

Mina Hakuba, l'unica figlia del custode del tempio, è una mia compagna di scuola oltre che un'amica d'infanzia.

Mi sono incamminato verso il tempio per vedere l'eclisse solare con Mina ma, per qualche strano motivo, la scalinata che conduce al tempio sembrava più lunga del solito, come se qualcosa volesse impedirci di raggiungere la nostra destinazione.

Quando sono infine riuscito a attraversare le porte del tempio, i miei sensi hanno iniziato a offuscarsi...

Il sole nero sta tenendo insieme l'oscurità del caos, provando a risvegliare un'anima addormentata come se stesse cercando la metà perduta...

Controlli di gioco

- *muovi il personaggio*
- *fallo accovacciare*
- *salta in basso (in punti dove il pavimento è poco spesso)*
- *pulsante B per usare l'attacco Bullet Soul (predisposto utilizzando una Red Soul)*
- *Pulsante Start: richiama la schermata della situazione*
- *Pulsante Select: richiama la mappa*
- *Pulsante R: invoca una Guardian Soul (Guardiano D'Anime impostato utilizzando una Blue Soul, ossia un'Anima Blu)*
- *Pulsante L: usa un'abilità (limitato ad alcune abilità)*
- *Pulsante A: salto (la distanza del salto dipende dal tempo di pressione)*
- *Pulsante B: attacco (con l'arma attualmente selezionata)*

Nota: puoi resettare il gioco premendo contemporaneamente: pulsante A + pulsante B + START + SELECT

Come iniziare

Inserisci la Cartuccia di gioco di "Castlevania: Aria of Sorrow™" nel tuo Game Boy Advance e accendi la console. Quando appare la schermata dei titoli, seleziona la tua modalità di gioco preferita:

BEGIN GAME (INIZIA PARTITA)
Questa opzione darà inizio a una partita normale.

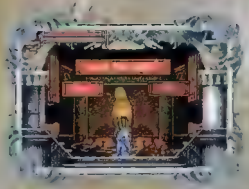
SOUL TRADE (SCAMBIA ANIME)
Selezionando questa modalità i giocatori in possesso del cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ (venduto separatamente) potranno scambiarsi delle "Tactical Souls" (Anime tattiche).

Nota: vai a pagina 100 per ulteriori informazioni sulle TACTICAL SOULS (ANIME TATTICHE).

Come progredire

La storia si sviluppa mentre il tuo personaggio esplora il castello di Dracula, alla ricerca di una sicura via di fuga per lui e per la sua amica d'infanzia, Mina Hakuba. Nel corso del gioco troverai un'ampia gamma di armi da utilizzare nei combattimenti contro le orde di mostri che incontrerai all'interno del castello. Inoltre potrai catturare le anime dei nemici sconfitti in battaglia e utilizzarle per assorbire le capacità e i poteri magici, di differenti creature.

Salvataggio e caricamento



SALVATAGGIO DI UNA PARTITA

Le partite possono essere salvate (permanentemente) solo quando ti trovi nella stanza del salvataggio.
Posiziona il tuo personaggio davanti alla statua di Maria e premi il Control Pad ▲.
Ti verrà chiesto se vuoi salvare la tua partita; seleziona "Sì" se vuoi salvare la partita.

CARICAMENTO DI PARTITE SALVATE

Selezionando una partita salvata in precedenza dalla schermata di selezione delle partite salvate potrai riprendere a giocare dal punto in cui ti eri precedentemente fermato.
Eventuali partite "addormentate" appariranno sotto i salvataggi nella schermata di selezione dei salvataggi.

COME POSSO SALVARE LA MIA PARTITA QUANDO SONO FUORI DALLA STANZA DEI SALVATAGGI?

Hai una possibilità limitata di salvare la tua partita quando sei fuori dalla stanza di salvataggio e hai bisogno di terminare la partita.

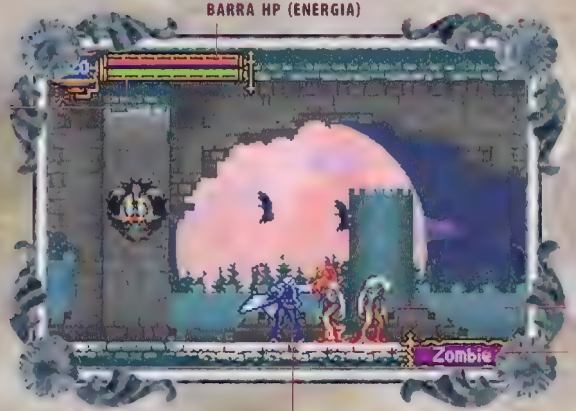
Seleziona l'opzione Sleep (Dormi) che appare nella schermata della situazione di gioco. La tua partita sarà salvata sotto forma di "informazioni salvate temporaneamente", il che ti permetterà di continuare la partita una volta, dalla posizione in cui hai "addormentato" il gioco. Apparirai nella stessa stanza in cui ti trovavi quando hai selezionato l'opzione Sleep (Dormi) e i tuoi H.P., M.P., gli oggetti nell'inventario e l'equipaggiamento, non avranno subito alcun cambiamento.

NOTA:
L'opzione SLEEP (DORMI) non è disponibile in alcuni punti del gioco, come durante le battaglie con i boss di fine livello.

ATTENZIONE:
Una volta caricate, le partite "addormentate" vengono permanentemente cancellate dalla memoria del gioco. Resettando il gioco, ecc. dopo aver ricaricato una partita "addormentata" non potrai più accedere a quei dati di gioco. Presta molta attenzione.

Le schermate di gioco

LA SCHERMATA DI GIOCO BASE



LA SCHERMATA DELLE ANIME CATTURATE

(disponibile quando un'anima viene catturata per la prima volta)

Nota: vai a pagina 104 per ulteriori informazioni sulle TACTICAL SOULS (ANIME TATTICHE).

La schermata della situazione di gioco

Premendo il pulsante Start nel corso del gioco richiamerai la schermata della situazione di gioco. Da questa schermata puoi esaminare o modificare tutta una serie di attributi e di informazioni sul tuo personaggio. Premi il pulsante A per operare una selezione e il pulsante B per annullare la scelta fatta.

Attributi del personaggio

HP: *gli "Hit Points" (Punti ferita) sono la misura dell'energia vitale del tuo personaggio (gli HP possono essere recuperando grazie ad alcuni oggetti. Gli HP tornano al valore massimo nella stanza del salvataggio).*

MP: *i "Magic Points" (Punti magia) sono la misura dell'energia mentale del tuo personaggio (i MP possono essere recuperati grazie ad alcuni oggetti. Anche senza raccogliere alcun oggetto, i MP vengono recuperati automaticamente a lento ritmo. I Cuori che fuoriescono dalle Candele riforniscono i MP).*

STR: *una valutazione numerica della forza fisica del tuo personaggio (questo attributo influenza la tua forza d'attacco).*

CON: *una valutazione numerica della costituzione del tuo personaggio (questo attributo influenza la tua forza difensiva).*

INT: *una valutazione numerica dell'intelligenza del tuo personaggio (questo attributo influenza la forza degli attacchi magici).*

LCK: *una valutazione numerica della fortuna del tuo personaggio.*

ATT: *potenza d'attacco (con un'arma).*

DEF: *potenza difensiva.*

STATUS (CONDIZIONE FISICA)

Un indicatore della condizione fisica del giocatore.

GOOD (BUONA): *la condizione fisica del tuo personaggio è buona.*

POISON (VELENO): *il tuo personaggio è avvelenato, e la sua forza fisica è ridotta. L'avvelenamento può essere neutralizzato dall'utilizzo di un antidoto. Senza un antidoto, l'effetto del veleno sparirà automaticamente dopo un po' di tempo.*

CURSE (MALEDIZIONE): *il corpo del tuo personaggio è maledetto e questo causa una diminuzione dei MP. La maledizione svanirà dopo un po' di tempo o può essere fermata istantaneamente utilizzando un antidoto per la maledizione.*

STONE (PIETRA): *il corpo del tuo personaggio è stato trasformato in pietra e, di conseguenza, non è più in grado di muoversi. Liberati da questa condizione premendo rapidamente i pulsanti.*

I Menu

SOUL SET (IMPOSTA ANIMA)

L'opzione Soul Set (Imposta Anima) ti consente di selezionare e di equipaggiarti con le Tactical Souls (Anime Tattiche) che hai recuperato. Queste impostazioni sono valide solamente per le Bullet Soul (Anime Proiettile), Guardian (Guardiano) e Enchanted (Incantata).

L'icona sulla sinistra indica la quantità di MP consumato dall'utilizzo di una magia di un'anima. Per esempio: 5/Time (5/Tempo) vuol dire che questa magia consumerà 5 MP ogni volta che il tempo indicato dovesse scadere.

- *Le anime consumano MP a diverse velocità a seconda della natura dell'effetto magico. Ricordati di questo fatto quando utilizzi una magia.*

EQUIP (EQUIPAGGIAMENTO)

L'opzione Equip (Equipaggiamento) ti consente di cambiare le armi, le armature e gli accessori che stai utilizzando. Gli oggetti possono anche essere lasciati sul pavimento o recuperati dal corpo degli avversari uccisi. Puoi avere fino a nove oggetti appartenenti alla stessa categoria.

Gli equipaggiamenti sono quegli oggetti che incrementano l'efficienza delle armi e delle armature. Alcuni oggetti potrebbero dotare il tuo personaggio di strani poteri, quindi è una buona idea recuperare e mettere alla prova il maggior numero di oggetti possibile.

ITEM USE (UTILIZZA OGGETTI)

Questa opzione ti consente di utilizzare un'ampia gamma di oggetti, tra cui alcuni in grado di incrementare i valori di HP, gli MP, la condizione fisica, ecc.
Puoi avere fino a nove oggetti appartenenti alla stessa categoria.

Oggetti deperibili, come quelli che riforniscono il personaggio di HP o di MP possono essere utilizzati una sola volta prima di scomparire.

ABILITY (ABILITÀ)

Questa opzione ti consente di attivare (On) e disattivare (Off) le abilità apprese dalle anime. Le abilità sono attivate nel momento in cui un'anima dotata di una abilità viene catturata. Le abilità non richiedono l'utilizzo di alcun MP per funzionare e influiscono sul tuo personaggio a meno che non siano disattivate mediante questa opzione.

SLEEP (DORMI)

Questa opzione ti consente di salvare temporaneamente la partita e di uscire dal gioco, anche se tuo personaggio non si trova nella stanza di salvataggio.

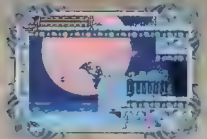
- *Vai a pagina 96 per una descrizione più dettagliata delle fasi di Salvataggio e Caricamento.*

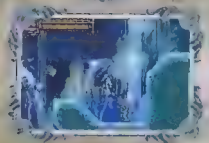
ENEMY (NEMICI)

Questa opzione ti consente di esaminare una scheda dei mostri che hai sconfitto in battaglia. Premendo il pulsante A appariranno delle informazioni dettagliate sul mostro selezionato e verrà indicato se sei riuscito o meno a catturare la sua anima.
Puoi vedere gli effetti di un'anima sul tuo personaggio premendo il control pad ▼.
Ogni mostro possiede diversi attributi che sono indicati in questa schermata da icone facilmente riconoscibili.

Tactical Souls (Anime tattiche)

Le Tactical Souls (anime tattiche) sono gli spiriti magici delle creature che popolano il castello di Dracula. Il tuo personaggio, Soma Cruz, ha la capacità di catturarne queste anime e, facendo questo, può ottenere un'ampia gamma di poteri e di abilità speciali. Soma è in grado di prendere il possesso di Tactical Souls (Anime tattiche) dopo aver sconfitto un avversario in battaglia o quando viene distrutto uno dei "Guardiani di anime" rintracciabili sulla mappa.





LE QUATTRO CLASSI DELLE TACTICAL SOULS (ANIME TATTICHE)

BULLET SOULS (ANIME PROIETTILE, ROSSE)

Le Bullet Souls (Anime Proiettile) consumano i tuoi MP sparando attacchi singoli.

- *Attivale premendo Control Pad ▲+ Pulsante B*

GUARDIAN SOULS (ANIME GUARDIANO) (BLU)

Le Guardian Souls (Anime Guardiano) consumano i tuoi MP generando un continuo effetto magico. Utilizzale premendo il Pulsante R. L'utilizzo delle Guardian Souls (Anime Guardiano) varia con il tipo di effetto magico generato. I due modi di usare le Guardian Souls (Anime Guardiano) sono i seguenti:

- *Premendo il Pulsante R si inizierà/fermerà l'effetto magico.*
- *Tenendo premuto il Pulsante R si genererà un effetto magico di intensità crescente.*

ENCHANTED SOULS (ANIME INCANTATE, GIALLE)

Le Enchanted Souls (Anime incantate) producono un effetto continuato sul corpo del tuo personaggio. Le Enchanted Souls (Anime incantate) non consumano i MP.
Le Enchanted Souls (Anime incantate) rimangono in azione fino a quando non vengono disattivate (cambiando le impostazioni delle anime).

ABILITY SOULS (ANIME ABILITÀ, ARGENTO)

Le Ability Souls (Anime Abilità) garantiscono al tuo personaggio la conoscenza di un'abilità speciale. Le Ability Souls (Anime Abilità) non consumano i MP.
Una volta acquisita un'anima Ability (Abilità), la sua caratteristica influenza immediatamente il tuo personaggio. Utilizza la schermata del menu delle abilità per attivare (On) o disattivare (Off) l'abilità appena acquisita.

NOTA: vai a pagina 103 per ulteriori informazioni sulle abilità.

CATTURARE LE TACTICAL SOULS (ANIME TATTICHE)

Le Tactical Souls (Anime tattiche) vengono acquisite eliminando i nemici in battaglia, ma non c'è nessuna garanzia che tu sia in grado di rubare l'anima a tutti i mostri che hai sconfitto. Maggiore è il potere di un'anima, più difficile sarà ottenerla per il tuo personaggio. Fai diversi tentativi per catturare l'anima e, nel caso questi falliscano, vai alla ricerca di altri mostri e riprova.

Anche i mostri più deboli potrebbero possedere una Tactical Soul (Anima tattica) dotata di grandi poteri. Ogni volta che riesci a catturare un'anima, assicurati di metterne alla prova le caratteristiche e le limitazioni... Potresti rimanere sorpreso dai risultati.
Molte delle anime dotate di abilità sono state posizionate sulla mappa dal Guardiano di anime e raramente sono nelle mani dei mostri.

L'opzione "Soul Trade" (Scambio di Anime)

L'opzione Soul Trade (Scambio di Anime) ti consente di scambiare le anime che hai catturato utilizzando il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ (venduto separatamente). Due console Game Boy Advance™ e due Cartucce di gioco "Castlevania: Aria of Sorrow™" sono necessarie per utilizzare questa opzione.

1. Collega il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ quindi accendi le console Game Boy Advance™.

• *Vai a pagina 111 per informazioni dettagliate su come collegare il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™.*

2. Dalla schermata del titolo, usa il Control Pad per selezionare "Soul Trade" (Scambio di Anime)

3. Seleziona una partita salvata dalla schermata di selezione dei dati di gioco. Una dettagliata descrizione di ogni salvataggio apparirà in un box nella parte destra dello schermo. Scegli il salvataggio che desideri utilizzare per lo scambio di anime e premi il pulsante A).

4. Apparirà ora la schermata del menu dello scambio di anime. In un box nella parte destra dello schermo saranno elencate tutte le anime in tuo possesso; seleziona le anime che desideri scambiare e premi il pulsante A per trasportare queste anime in un riquadro situato nella parte sinistra dello schermo. Le tue anime saranno elencate nella parte superiore dello schermo, mentre quelle dell'altro giocatore dovrebbero apparire nella parte inferiore.

5. Quando entrambi i giocatori hanno completato la selezione delle anime da scambiare, seleziona Ok per effettuare lo scambio. A questo punto sarai riportato alla schermata di selezione dei dati di gioco.

INFORMAZIONI SU PARTITE "COPIATE" E SULLE ANIME IN ESSE SALVATE

Quando crei una copia di un salvataggio, le anime contenute al suo interno sono collegate sia alla versione originale che a quella copiata del salvataggio. Per questo motivo, quando effettui uno scambio di anime con una partita salvata OPPURE con una copia di una partita salvata, il sistema di scambio delle anime combinerà queste partite in un'unica sorgente, per effettuare lo scambio. In altre parole, un'anima scambiata sparirà non solo dal salvataggio originale, ma anche da tutte le copie del salvataggio in questione.

Allo stesso modo, le anime che hai ottenuto mediante scambi potranno essere utilizzate soltanto nel salvataggio che hai utilizzato per effettuare lo scambio. Fai quindi molta attenzione agli scambi che effettui.

Al contrario, se utilizzi una copia di una partita salvata e acquisisci nuove anime, queste anime saranno considerate anime "originali" all'interno del salvataggio copiato e non saranno soggette alle limitazioni menzionate in precedenza. Solo le anime che vengono copiate da un file di salvataggio saranno collegate al salvataggio originale da cui sono state duplicate.

• *Vai a pagina 104 per ulteriori informazioni sulle Tactical Souls (Anime Tattiche).*
• *Vai a pagina 106 per ulteriori informazioni sul Soul Trade (Scambio di Anime).*

Profilo dei personaggi

SOMA CRUZ (18)

Uno studente liceale che vive nella città di Hakuba è l'eroe di questo gioco. Possiede una presenza che intimidisce e la gente ritiene che si tratti di una persona distante e difficile da avvicinare. Nella serata dell'eclissi solare del 2035, Soma si è diretto al Tempio del Cavallo Bianco, situato su una collina e vicino alla casa della sua amica Mina. Lì pianificava di ammirare questo rare evento astrale con Mina. L'arrivo di Soma al tempio, comunque, era imprevisto...

MINA HAKUBA (18)

La sola figlia del custode e sacerdote capo del Tempio. Amica d'infanzia di Soma, Mina è estremamente amichevole e ben vista da tutte le persone che incontra. Anche se Soma ha una personalità inquietante, si trova molto bene con lui.

GRAHAM JONES (36)

Fondatore di una nuova setta religiosa con orde di devoti seguaci. Nato nel 7° mese dell'anno 1999, si dice che Graham possieda poteri magici. Incrementa il numero dei suoi seguaci predicando che le profezie apocalittiche che erano tanto popolari al termine del secolo scorso si avvereranno nell'anno 2035.

YOKO BELNADES (24)

Discendente di una dinastia di streghe impiegate dalla Chiesa. Loquace e fecondo, è stata inviata dalla Chiesa per studiare la profezia sulla risurrezione di Dracula. È un'informatrice di Genya Arikado.

GENYA ARIKADO (ETÀ SCONOSCIUTA)

Uomo estremamente freddo dall'aspetto non particolarmente attraente. Il Signor Arikado indossa sempre un abito scuro e si dice che appartenga a una organizzazione segreta collegata in qualche modo alla sicurezza nazionale. È a conoscenza della profezia riguardante la resurrezione di Dracula.

J (55)

Soffre di amnesia in seguito a un violento incidente subito nel 1999. J possiede incredibili poteri magici ed è decisamente spaventato dalla resurrezione di Dracula

Consigli di Hammer

• *Quando hai difficoltà ad avanzare ulteriormente nel gioco, torna all'ingresso del castello. Prova a parlare alla ragazza che ti attende in quel luogo… potrebbe essere in grado di fornirti qualche consiglio. Ricorda… non sei solo in questa missione.*

• *Qualche informazione sulle armi:*
Anche se un'arma è molto potente, questo non vuole dire che sia adatta a tutte le battaglie. Le armi differiscono per attributi, tempi e gittata. Prova a utilizzare diverse armi contro gli avversari più potenti.

• *Scoprirai che alcune anime sono piuttosto difficili da catturare. Quando hai un bisogno assoluto di una certa anima, utilizza la funzione "Soul Trade" (Scambio di anime). Con un cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ puoi scambiare delle anime con i tuoi amici .. e il tuo sogno di completare il gioco potrebbe così diventare realtà.*

• *Quando ti teletrasporti hai la possibilità di scegliere la tua destinazione. Il castello è piuttosto ampio, quindi sfrutta al meglio il teletrasporto… Ricorda, la capacità di stabilire una rotta precisa è estremamente preziosa.*

• *Così sei riuscito a terminare il gioco… Beh, non è ancora finita, a meno che tu non sia soddisfatto di come sono andate le cose.. scegli un percorso diverso la prossima volta che giochi: in questo titolo sono presenti più finali.*

HAMMER (34)

Un soldato inviato dall'esercito per investigare sui fatti relativi al Tempio Di Hakuba. Caratterizzato da una personalità particolarmente rude, lavora solamente quando ne sente effettivamente il desiderio. Hammer ha da tempo intenzione di abbandonare l'esercito e aprire un'attività in proprio.

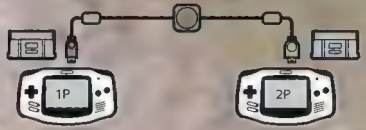
Come collegare il Cavo GameLink™ al Game Boy Advance™

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODLITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE™ .

MODALITA PER PIÚ GIOCATORI

Per giocare in modalità per più giocatori, hai bisogno di due console Game Boy Advance™, di due cassette di gioco di Castlevania: Aria of Sorrow™ e di un cavo Game Link™ per Game Boy Advance™.

1. *Assicurati che entrambi i Game Boy Advance™ siano spenti. Inserisci una cartuccia di gioco in ciascuna console*
2. *Collega il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ nell'apposito ingresso di entrambe le console. La console collegata con lo spinotto più piccolo è quella del giocatore 1.*
3. *Accendi le due console.*



GIOCO A 2 GIOCATORI

Avvertenze e precauzioni per i consumatori

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DELL'UTILIZZO DEL VIDEOGIOCO

⚠ PRECAUZIONI/AVVERTENZE BATTERIE

OSSERVARE ATTENTAMENTE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PER EVITARE CHE LE BATTERIE "SCOPPIETTINO" O CHE FUORIESCA DELL'ACIDO DANNOSO PER LA SALUTE, PER IL GAME BOY ADVANCE E PER GLI ACCESSORI IN CASO DI PERDITA DI ACIDO DALLE BATTERIE, EVITARE CHE QUESTO ENTRI IN CONTATTO CON GLI OCCHI O LA BOCCA E LAVARE ACCURATAMENTE LA PELLE E I VESTITI SU CUI L'ACIDO È CADUTO.
CONTATTARE IL PRODUTTORE DELLE BATTERIE PER ULTERIORI INFORMAZIONI.

1. Per il Game Boy Advance usare solo batterie alcaline. Non usare batterie allo zinco carbonio o qualsiasi altro tipo di batterie non alcaline.
2. Non mischiare batterie nuove e usate (sostituire tutte le batterie contemporaneamente).
3. Non invertire la polarità delle batterie (il polo positivo [+] e quello negativo [–] devono essere nella giusta posizione) ed evitare di causare corto circuiti.
4. Non lasciare le batterie usate nel Game Boy Advance.
5. Usare batterie dello stesso tipo (non usare contemporaneamente batterie alcaline, batterie zinco carbonio o batterie di marche diverse). Usare solo batterie del tipo raccomandato o ad esso equivalenti.
6. Non lasciare le batterie nel Game Boy Advance o negli accessori per lunghi periodi di inutilizzo.
7. Spegnere sempre l'apparecchio quando le batterie sono scariche.
   Spegnere sempre il Game Boy Advance dopo aver giocato.
8. Non gettare le batterie nel fuoco.
9. Non usare batterie ricaricabili al nichel cadmio.
   Non tentare di ricaricare le pile non ricaricabili.
10. Non usare le batterie se la pellicola protettiva in plastica è danneggiata.
11. Non inserire o rimuovere le batterie se l'apparecchio è acceso.
12. NOTA GENERALE: Togliere le batterie ricaricabili prima di ricaricarle.
    Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo in presenza di un adulto.

⚠ ATTENZIONE DISTURBI PROVOVATI DA MOVIMENTI RIPETUTI

L'uso prolungato di videogiochi può risultare in dolori muscolari, articolari e irritazione cutanea. Seguire le seguenti istruzioni per evitare problemi quali tendinite, sindrome del tunnel carpale o irritazione cutanea.

- A prescindere da come ci si sente, fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.
- In caso di stanchezza o dolore a mani, polsi o braccia durante il gioco, fare una pausa e riposarsi per alcune ore prima di giocare nuovamente.
- Se il dolore o la stanchezza a mani, polsi e braccia continuano durante o dopo il gioco, smettere di giocare e consultare un medico.

⚠ AVVERTENZA EPILESSIA

Una minoranza di persone (circa 1 su 4.000) potrebbe soffrire di crisi epilettiche o perdita momentanea di coscienza se esposta a determinate luci lampeggianti, come quelle della televisione o dei videogiochi, anche se tali disturbi non sono stati accusati precedentemente.
Coloro che hanno sofferto di crisi o perdita di coscienza o di altri disturbi collegati all'epilessia, devono consultare un medico prima di usare un qualsiasi videogioco.
Si raccomanda ai genitori di osservare i figli mentre giocano. In presenza di sintomi quali: stordimento, alterazione visiva, fibrillazione oculare, stiramento muscolare, movimenti incontrollati, perdita di coscienza e orientamento o convulsioni INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE IL GIOCO e consultare un medico.

PER EVITARE IL VERIFICARSI DELLE CRISI, SEGUIRE LE SEGUENTI INDICAZIONI PER L'USO DEI VIDEOGIOCHI:
1. Stare il più lontano possibile dallo schermo.
2. Usare preferibilmente schermi piccoli.
3. Non giocare se si è stanchi o si ha bisogno di dormire.
4. Giocare sempre in un ambiente ben illuminato.
5. Fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.

Credits

Distributed by Konami of Europe GmbH

PRESIDENT
Kunio Neo

DIRECTOR OF EUROPEAN PRODUCT MANAGEMENT
Dave Cox

EUROPEAN BRAND MANAGER
Christopher Heck

DIRECTOR OF EUROPEAN MARKETING & PUBLIC RELATIONS
Martin Schneider

EUROPEAN PR MANAGER
Wolfgang Ebert

SPECIAL THANKS & GREETINGS
Hans-Joachim Amann, Cécile Caminades, Ralph Champeau, Susana Gonzáles, Richard Jones, Kenneth Klingborg, Hans-Jürgen Kohrs, Kalle Lagerroos, Jon Murphy, Christian Pfeffer, Michael Rotchell, Martine Saunders, Sofie Schulz, Ella Siebert, Peter Stone, Yutaka Suzuki, Katja Torrini, Vincent Van Benten, Stefano Stalla (Digital Bros.), Yoshi Aoyagi (Konami CS Europe)

EUROPEAN TRANSLATIONS
Violet Media GmbH, Germany

EUROPEAN PACKAGING DESIGN
RANDEL KG – HAMBURG/GERMANY
Rainer Stoltz, Matthias 'Der Don' Fautz, Kai Jayson Daßbeck and Allison Perry

Developed by Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.

PRODUCER
IGA

DIRECTOR
Junichi Murakami

CHIEF PROGRAMMER
Shutaro

SYSTEM & PLAYER PROGRAMMER
Curry the Kid

ENEMY PROGRAMMER
Katana-1, Shutaro, Kengo Hama

MAP PROGRAMMER
Shinsaku Inukai

DEMO & EVENT PROGRAMMER
Kengo Hama

CHIEF DESIGNER
Hiroto Yamaguchi

PLAYER & WEAPON DESIGNER
Noriaki Yamamoto

ENEMY DESIGNER
Junichi Murakami, Asaka, Noriaki Yamamoto, Hiroto Yamaguchi, Tomonori Matsumoto

MAP DESIGNER
Hiroto Yamaguchi, Tomonori Matsumoto, Junichi Murakami, Tsuguro

SCENARIO WRITER
IGA

CHARACTER DESIGN & ILLUSTRATIONS BY
Ayami Kojima

SOUND DIRECTOR
Soshiro Hokkai

SOUND PROGRAMMER
Kiyohiko Yamane

COMPOSER
Michiru Yamane, Takashi Yoshida, Soshiro Hokkai

VOICE CAST
Hikaru Midorikawa, Hiroko Takahashi, Osamu Ryutani, Tetsu Inada

COOPERATION
Aoni Production

PRODUCT DESIGNER
Michiko Tokoro, Yui Ozawa

SPECIAL THANKS
Great ☆ Matsufuji, Imohore-Imai, Shindo Sumiko, Yukako Hamaguchi, Hiroko Usada, Norio Takemoto, Masahiro Sato

EXECUTIVE PRODUCER
Kenichiro Honda

Konami Corporation

CS INTERNATIONAL PRODUCT CO-ORDINATOR
Yoshi Aoyagi

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3

– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

030409

KONAMI®
Distributed by Konami of Europe
Castlevania
Aria of Sorrow
PRINTED IN JAPAN
"", "KONAMI®" and "CASTLEVANIA/ARIA OF SORROW™" are
either trademarks or registered trademarks of KONAMI CORPORATION.
©1986 2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo